Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

# GRY KOMPUTER

## 2 PEŁNE GRY

- HIT! GP VS. SUPERBIKE POLSKA WERSJA
- HIT! AIR ATTACK
- PLUS! 5 MINI GIER



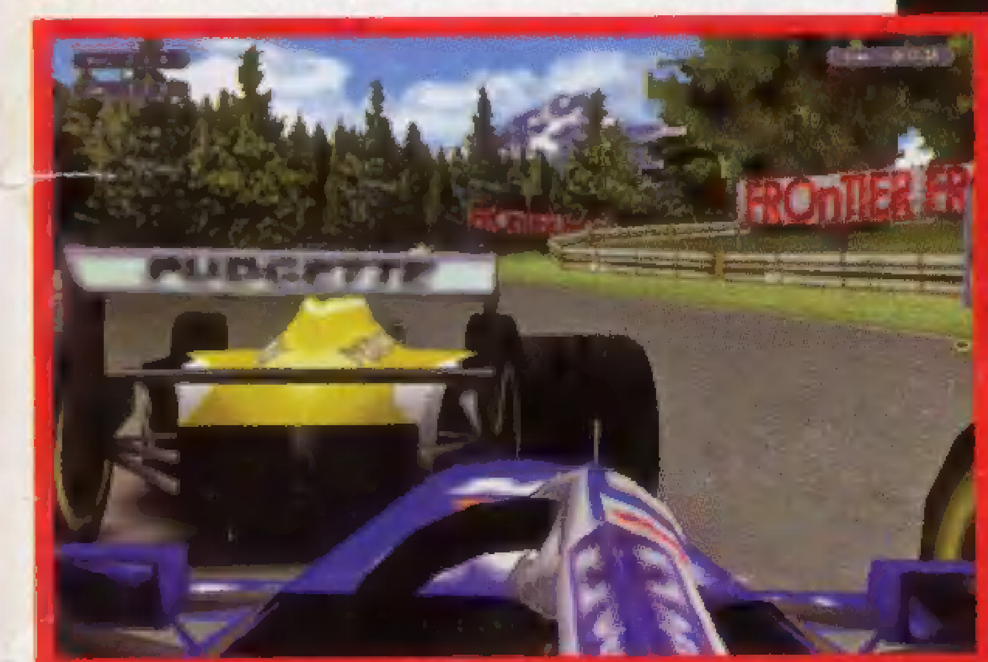


NR 05-06/2009

7,90 W TYM 7% VAT

## 2 PEŁNE WERSJE

### GRA #1
**GP VS. SUPERBIKE**
SPRAWDŹ, KTÓRA MASZYNA JEST LEPSZA - ROZBUDOWANE WYŚCIGI!



### GRA #2
**AIR ATTACK**
ARCADOWY I DYNAMICZNY SYMULATOR NAJGROŹNIEJSZYCH MYŚLIWCÓW ŚWIATA!

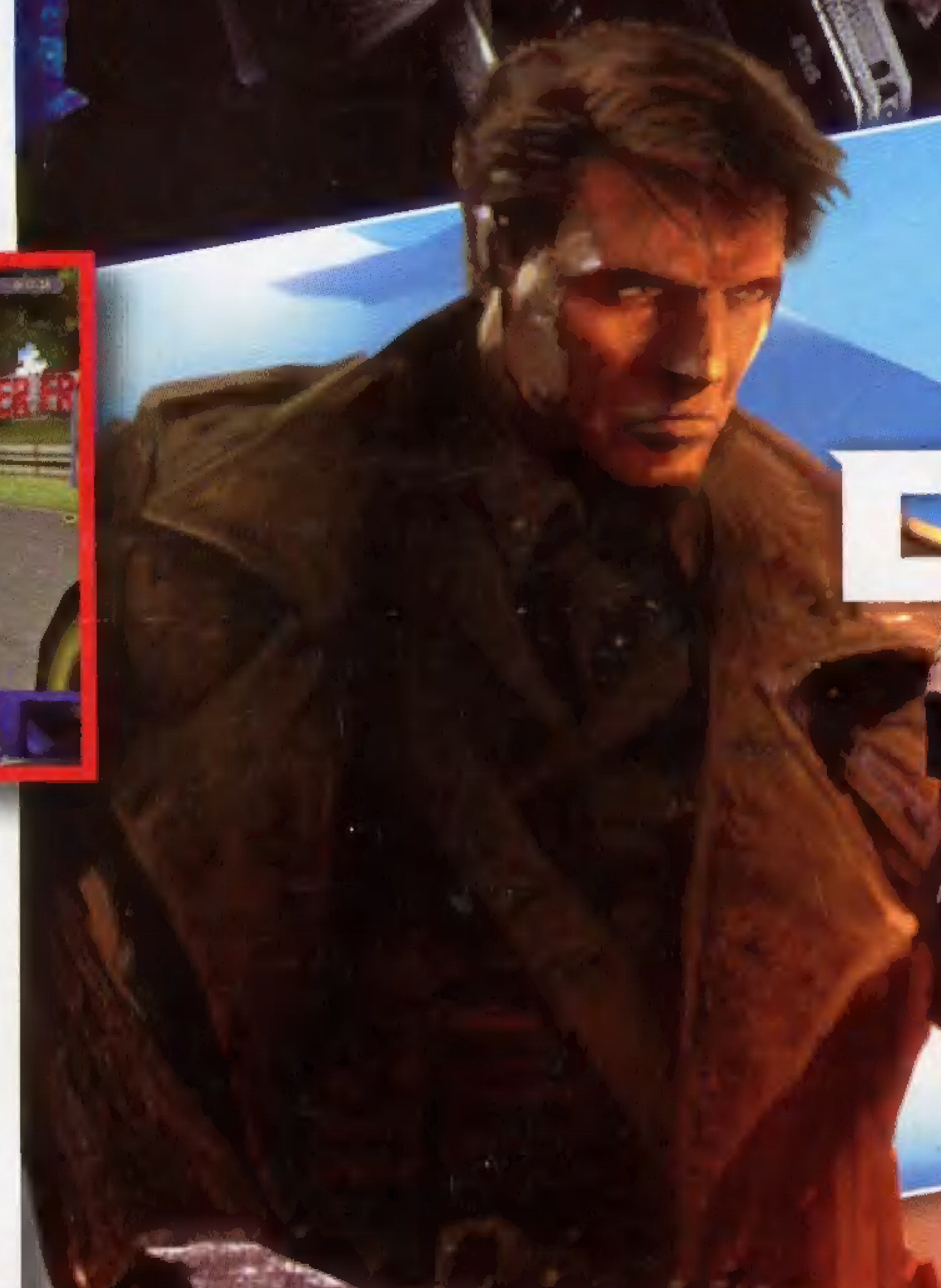


### DODATKOWO
**5 MINI GIER**
- ARKANOID SPACE BALL
- RUNES OF AVALON 2
- JEWEL MATCH 2
- SEA JOURNEY
- PUZZLE QUEST: GALACTRIX DEMO

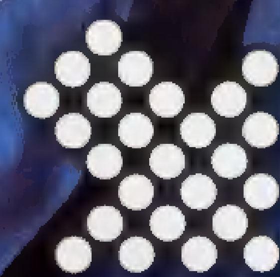
## Tom Clancy's ENDWAR



INNOWACYJNA, PEŁNA ADRENALINY!



## DEMIGOD™



PROSTA I MEGA GRYWALNA!

## NECROVISION



RZEŹNIA W KLIMATYCZNYCH LOKACJACH

PLUS!

**WWW.TWOJEGRY.COM.PL**

POZOSTAŁE RECENZJE EMPIRE: TOTAL WAR ▪ SHELLSHOCK 2: ŚCIEŻKI KRWI ▪ LEGENDARY ▪ WŁADCA PIERŚCIENI: PODBÓJ ▪ MEN OF WAR ▪ HEJ! TO MOJA RYBA! ▪ PUZZLE QUEST: GALACTRIX ▪ DISNEY SING IT: HIGH SCHOOL MUSICAL 3: SENIOR YEAR ▪ SILENT HILL: HOMECOMING ▪ SUPREME RULER 2020 ▪ WŁATCY MÓCH: WRZÓD NA D... ▪ WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT ▪ X-BLADES ▪ CODENAME PANZERS: ZIMNA WOJNA ▪ KOCHAM KONIE 2 ▪ BATTLEFORGE ▪ A VAMPYRE STORY ▪ BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX ▪ BLOKUS ▪ EUROPA UNIVERSALIS: RZYM - VAE VICTIS ▪ COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: POWSTANIE NOWOŚCI BIOSHOCK 2 ▪ DIRT 2 ▪ HEARTS OF IRON III

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044



## PEŁNE GRY




GP VS. SUPERBIKE

**PLUS!**
MINI GRY
• ARKANOID SPACE BALL
• RUNES OF AVALON 2
• JEWEL MATCH 2
• SEA JOURNEY
• PUZZLE QUEST: GALACTRIX DEMO



AIR ATTACK

2 PEŁNE GRY

**BONUS!**
• NA PŁYCIE ZNAJDZIECIE KILKANAŚCIE DODATKOWYCH RECENZJI!

PEŁNA GRA AIR ATTACK
©2008 CONTENDO

COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house
COMPACT disc DIGITAL DATA

CGS © 2009 GRY KOMPUTEROWE
SPRZEDAWANE WYŁĄCZNIE Z GK 05-06/2009

PLUS! 5 MINI GIER

POLSKA WERSJA
PEŁNA GRA GP VS. SUPERBIKE
©2008 INCAGOLD

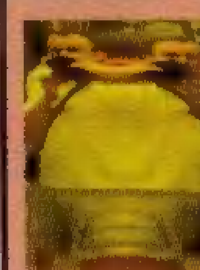
## PŁYTA CD



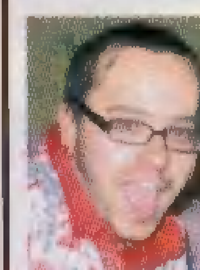
## RECENZJE



## NASZE GWIAZDY



**PAMP**
**Ulubione Gatunki Gier:** RPG, Gry Akcji, Strzelanki
**Ulubione Gry:** Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części), Deus Ex, Half-Life
**Ostatnio Grane:** Kocham Konie 2



**MASTERMIND**
**Ulubione Gatunki Gier:** Strategie, FPP
**Ulubione Gry:** HL 2, Warhammer 40.000: Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
**Ostatnio Grane:** A Vampyre Story



**LUCAS THE GREAT**
**Ulubione Gatunki Gier:** Strategie, RPG
**Ulubione Gry:** Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
**Ostatnio Grane:** Empire: Total War, Demigod, Tom Clancy's EndWar

## REDAKCJA

**GRY KOMPUTEROWE** EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

**WYDAWCA** CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

**REDAKCJA** Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

**REKLAMA I MARKETING** Maria Trzcińska
mtrzcinska@cgs.com.pl

**WSPÓŁPRACA** Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken, Mysza

**KOREKTA** Joanna Kułakowska

**REKLAMACJE PŁYT CD** jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

**DRUK** Drukarnia Kontrast, ul. Nowy Służewiec 1, Warszawa
a.r.babel@post.home.pl




# GP VS. SUPERBIKE

Cztery tryby gry, dziewięć torów, sześć poziomów trudności – tak najkrócej można scharakteryzować tę fajną i nietypową wyścigówkę

**Dlaczego nietypową? Otóż GP vs. Superbike pozwala na bezpośrednią konfrontację bolidu Formuły 1 z wyścigowym motorem. Na jednym komputerze, na podzielonym ekranie, można ścigać się z drugim graczem.**

**INFO**

**TYP GRY**
Wyścigi

**WYMAGANIA**
PIII 600 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP/Vista

### BARDZO WIELE OKIENEK

Po włączeniu gry znajdziecie się w głównym menu, gdzie oprócz głównych opcji, znajdujących się w pionie po lewej stronie ekranu (opisane w tabelce), zobaczycie niemniej ważne, umieszczone w prawym górnym rogu. W „Ustawieniach" wybieramy liczbę graczy – jednego lub dwóch, tryb gry (np. mistrzostwa albo pojedynczy weekend wyścigowy) oraz pojazd, jaki chcemy prowadzić – bolid bądź motor. Także tutaj można włączyć tytułowy tryb bolid vs. motor, jak również wybrać trasę i ustalić liczbę okrążeń do przejechania. „Warsztat" pozwala na zmianę ustawień pojazdów, aby zoptymalizować ich osiągi na konkretnych trasach. Można tu między innymi wybrać skrzynie biegów (ręczna lub automatyczna), ustawić miękkość opon czy wysokość spojlerów, zbalansować hamulec. W zakładce „Realizm" wybieracie poziom trudności, liczbę zawodników oraz włączacie (lub wyłączacie) następujące opcje: jazda na jednym kole, przegrzanie silnika, zużycie paliwa, zużycie opon, kary, zniszczenia, wpływ pogody, poślizg oraz ewentualne utrudnienia (opcja dla zaawansowanych graczy). „Kontroler" oferuje wybór pomiędzy klawiaturą, kierownicą i padem, a także możliwość zdefiniowania klawiszy. Kolejne istotne rzeczy odkryjecie w okienku „Pomoc", gdzie włączycie (lub wyłączycie) wspomaganie sterowania oraz hamowania, linię pomocniczą i panel interfejsu. Zakładka „Ekran" zawiera wszelkie ustawienia graficzne – od rozdzielczości, przez efekty – np. rozmycia – do jakości detali i zasięgu widzenia. Uzbrojeni w tę praktyczną wiedzę, możecie wreszcie wyruszyć na trasy i przejść do kwintesencji zabawy, czyli ścigania się. Z pewnością dzięki dużej różnorodności trybów, poziomów trudności oraz wszelkich ustawień gra przykuje was do monitora na dłużej – dotyczy to zarówno graczy początkujących, jak i tych bardziej doświadczonych.









## EKRAN GRY I STEROWANIE

**EKRAN GRY**
1 – aktualna pozycja
2 – liczba okrążeń
3 – czas przejazdu
4 – prędkość
5 – skrzynia zmiany biegów

**STEROWANIE**
Strzałka w górę – gaz
Strzałka w dół – hamulec
Strzałki w lewo/prawo – skręcanie
P i L – zmiana biegu
M – spojrzenie do tyłu
Klawisze numeryczne po prawej stronie klawiatury – zmiana kamery
Spacja – pauza i otworzenie menu podczas wyścigu




### OPCJE MENU

**Sesja treningowa** – tryb praktyki
**Kwalifikacje** – rozpoczęcie kwalifikacji
**Start** – rozpoczęcie zawodów
**Ranking** – pozycja w rankingu
**Pozycje** – historia zawodów
**Ostatnie wyniki** – statystyki ostatniego wyścigu
**Koniec gry** – powrót do Windows ■



WERSJA ANGIELSKA

# AIR ATTACK

Zostań asem przestworzy, sterując samolotem wyłącznie za pomocą myszki!

**Tym razem na płycie umieściliśmy zupełnie inny symulator lotniczy aniżeli znany naszym stałym czytelnikom IF-22 Persian Gulf (w numerze 11-12/2008). Tamten można by określić mianem skomplikowanego, natomiast Air Attack stawia na zręcznościowy aspekt zabawy.**

**FAJNE STEROWANIE**

Rozbudowane symulatory, w których trzeba w trakcie lotu obsługiwać całą klawiaturę, ze względu na poziom trudności nie stanowią rozrywki dla każdego. Air Attack wręcz przeciwnie – tutaj jedynym kontrolerem do obsługi myśliwca może być myszka (oczywiście, najlepsze rozwiązanie to joystick). Fabuła gry przedstawia alternatywną wersję historii, w której w latach 90. XX wieku dochodzi do wybuchu wojny pomiędzy Rosją a Zachodem. O tym, że będzie to długi konflikt, świadczy najlepiej liczba dwudziestu misji, dostępnych w trybie dla jednego gracza. Do wyboru macie trzy różne samoloty: amerykański F-14 Tomcat, niemiecki Panavai Tornado oraz brytyjski F-16 Fighting Falcon. Samoloty różnią się od siebie liczbą i rodzajem uzbrojenia, dlatego przed wyruszeniem na misję dokładnie zapoznajcie się z listą zadań, by wybrać najbardziej optymalną maszynę. Mający 2000 naboi oraz 24 rakiety typu powietrze-powietrze brytyjski Falcon doskonale nadaje się do potyczek z innymi samolotami, zaś uzbrojone w 20 bomb niemieckie Tornado najlepiej sprawdzi się przy bombardowaniu celów naziemnych. Z całej trójki najbardziej uniwersalny wydaje się amerykański F-14.

W trakcie kolejnych misji będziecie wykonywać różne typy zadań oraz walczyć z różnymi przeciwnikami (działka obrony przeciwlotniczej, pojazdy jeżdżące, statki, myśliwce, bombowce). Na szczęście nie musicie wygrać tej wojny sami, a sojusznicze jednostki bywają nawet pomocne. Cele misji znajdziecie zawsze na radarze, a dolecicie do nich szybciej dzięki możliwości regulowania ciągu silników. Gdy już dojdzie do pojedynku z innymi myśliwcami, nie zapominajcie o używaniu flar, które zmylą wystrzelone w waszym kierunku rakiety. Życzymy miłej zabawy!

## INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/2000/XP







## EKRAN GRY I STEROWANIE

**EKRAN GRY**
1 – prędkość oraz ciąg silników
2 – celownik
3 – aktualna wysokość
4 – radar
5 – pasek paliwa oraz pancerza
6 – posiadane uzbrojenie

**STEROWANIE**
0-9 – wybór prędkości lotu
Ctrl – karabin maszynowy
Alt – odpalenie rakiet
Shift + strzałki w bok – strafe'y
Strzałki – wybór kierunku lotu
Spacja – flary (obrona przeciwrakietowa)




F1-F12 – zmiana kamery
Esc – menu

**OPCJE MENU**
**Start game** – nowa gra dla jednej osoby
**Multiplayer** – gra wieloosobowa
**Continue game** – kontynuacja gry
**Options** – ustawienia gry
**Highscores** – najlepsze wyniki
**Exit** – powrót do Windows ■



# ARKANOID SPACE BALL

Nowa wersja jednej z najpopularniejszych gier w historii, tym razem w kosmicznej oprawie. Cel gry jest chyba oczywisty – zbić wszystkie klocki na planszy i tak poruszać platformą, by nie dopuścić do wypadnięcia piłeczki poza ekran. W niniejszej wersji shareware czeka mnóstwo ułatwień (dodatkowa piłka, laserowe działko) oraz utrudnień (mniejsza kulka, mniejsza platforma), które modyfikują stopień trudności tego zadania. Dlatego zasada jest prosta, zbieracie te zielone, unikacie czerwonych. Każdorazowo macie trzy życie, po utracie których nastąpi koniec gry. ■





## STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

## INFO

**TYP GRY**
Zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/Me/XP

# RUNES OF AVALON 2

Zagrywaliście się kiedyś w Tetrisa? Każdy, kto odpowiedział twierdząco na to pytanie, powinien odpalić Runes of Avalon 2. W trybie Quick Play można wybrać dwie opcje – Time Attack (grę na czas) lub Endless, czyli rozgrywkę bez ograniczenia czasowego. Jednak najważniejszy jest tryb Play Quest, w którym rozwiązywanie łamigłówek popycha do przodu fabułę przenoszącą nas w krainę fantasy. Sedno gry stanowi układanie klocków w takie konfiguracje, by obok siebie znalazły się minimum trzy bryły tego samego koloru, co spowoduje ich zniknięcie. Łączenie ich w większe kombinacje daje dodatkowe punkty oraz bonusy. Gracie przez jedną godzinę. ■

## STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.




## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 600 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 128 MB, Windows 98/ME/XP/Vista

# JEWEL MATCH 2

Kolejna zabawa w usuwanie kolorowych kryształków. Tym razem nie można ich układać w dowolnym miejscu, ale trzeba zamieniać ze sobą miejscami. W samej mechanice gry nie ma niczego nowatorskiego, ale zupełnie inaczej przedstawia się sprawa z oprawą graficzną. Dawno nie widzieliśmy tak kolorowej gry. Być może nawet zbyt kolorowej, bo od intensywnego blasku szlachetnych kamieni mogą rozboleć oczy. Na przejście każdego levelu macie określony limit czasowy, podobnie jak na całą zabawę w Jewel Match 2 – w wersję shareware można grać przez 80 minut. ■





## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Windows XP/Vista

## STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

# SEA JOURNEY



Sea Journey na godzinę przykuje do komputera każdego, kto w grach ceni sobie oryginalność. Model układania kolorowych klocków został tu bardzo twórczo potraktowany i w ten oto sposób toczą się bitwy pomiędzy statkami pirackimi. Aby wystrzelić w przeciwnika salwę, należy ustawić koło siebie trzy bomby. Z kolei ułożenie trzech kół do sterowania pozwoli oddalić się trochę z zasięgu dział wroga (mniejsze obrażenia), a zbierane złoto umożliwi zakupienie nowego i lepszego statku. Ważną rolę odgrywa też wybór postaci, albowiem każda z nich ma inne zdolności specjalne i wymaga przyjęcia innej taktyki walki. ■



## STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIV 1 GHz, 128 MB RAM, karta graficzna 128 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

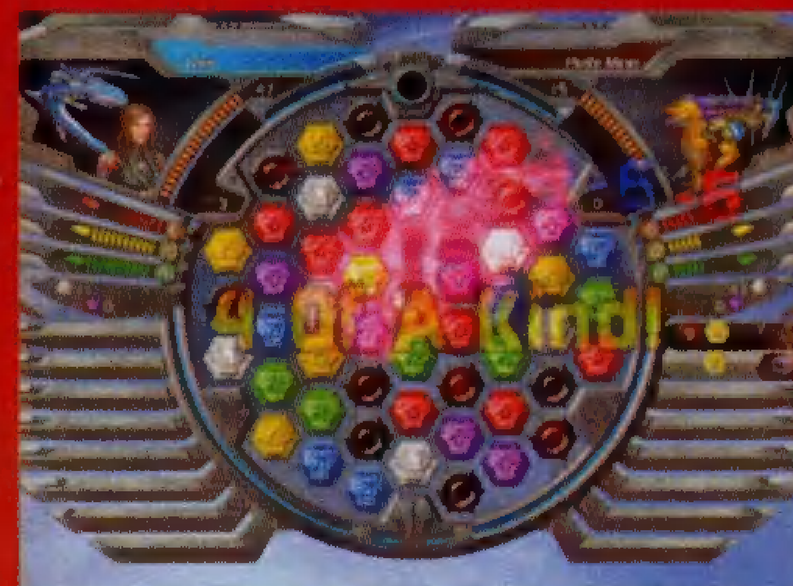
# PUZZLE QUEST: GALACTRIX DEMO

Kontynuacja jednej z najbardziej wciągających gier zeszłego roku. Tym razem przekładanie kolorowych klocków staje się pretekstem do odbywania międzygwiezdnych podróży, walki z kosmicznymi piratami, zbierania surowców z asteroid i łamania zabezpieczeń gwiezdnych wrót. Połączenie RPG-a (klasy postaci, specjalne zdolności) z logiczno-zręcznościowym mechanizmem sprawdziło się doskonale już w pierwszej części, dziejącej się w świecie fantasy. „Dwójka" przynosi ładniejszą grafikę i kilka drobnych poprawek. Zagrajcie w demo, a na pewno zapragniecie sięgnąć po pełną wersję. ■

## INFO

**TYP GRY**
Logiczno-zręcznościowa

**WYMAGANIA**
PIV 1,8 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB, Windows XP/Vista






## STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

# KONKURS

# NECROVISION

**Zadanie:**
Kto jest producentem gry Necrovision?

**Do wygrania:**
Do wygrania 10 sztuk gry Necrovision







**Sponsorem nagród jest firma Cenega Poland**

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

## SZORTY

■ Wyniki wszystkich konkursów możecie łatwo sprawdzić na naszej stronie WWW – przypominamy adres: www.twojegry.com.pl

■ Martin Walfisz, założyciel studia Massive Entertainment (World in Conflict, seria Ground Control), wypisał się z własnej firmy. Przypomnijmy, że po fuzji Activision i Vivendi studio zostało odsprzedane Ubisoftowi. Nowy właściciel wyznaczył mu linię rozwojową opartą o tworzenie MMO w klimacie SF. Najwyraźniej Martin Walfisz miał inną wizję, zakładając Massive Entertainment...

■ Zamknięto 63 serwery gry MMO Warhammer Online. Postacie zostały przeniesione (całość operacji trwała dłużej, niż zamierzano) na pozostałe serwery. Nie jest to jednak aż tak groźna wiadomość, jak mogłoby się wydawać. Krótko po premierze występowały duże lagi, spowodowane przeciążeniem serwerów. Wtedy powołano nowe maszyny, w pewnym sensie klony rozładowujące sieciowe korki. To głównie one teraz poszły pod nóż.

■ Skoro już wspomnieliśmy o Blizzardzie – ostatnio skrytykował firmę Bill Roper, twórca Diablo i

**PREMIERA** III KWARTAŁ 2009 **WYDAWCA** PARADOX INTERACTIVE **PRODUCENT** PARADOX ENTERTAINMENT

# HEARTS OF IRON III

**W sytuacji, gdy ambitne gry dla wymagającego odbiorcy funkcjonują na marginesie rynku (popkulturowość rozrywki ma znaczenie i w naszej branży), należy się cieszyć, iż szwedzka firma Paradox ma się dobrze.**

Zarówno jej oddział wydawniczy, jak i deweloperski. Jesienią powinna być już dostępna trzecia odsłona Hearts of Iron – rewelacyjnej strategii w realiach II wojny światowej. Twórcy chcą nas naprawdę zaskoczyć wieloma nowościami. Przede wszystkim mapa świata zostanie podzielona na 10 000 prowincji lądowych i 4500 prowincji morskich. To skala, jakiej nigdy dotąd nikt nam nie zaoferował. Rozbudowie ulegną też elementy związane z polityką – na przykład różne kraje mają dysponować rozmaitym potencjałem przywódczym, odpowiedzialnym za zdolność wystawiania i utrzymywania wojsk i możliwości rozwoju naukowego. Jednostki wojskowe budowane będą z modułów, by odzwierciedlić faktyczną strukturę dywizji. Gdy dojdzie do walki, duże znaczenie odegra to, komu przypadł „zaszczyt" zostania wysuniętym na pierwszą linię. Realizm mają zapewnić również liczne opcje oddające realia II wojny światowej, jak na przykład zakup licencji na uzbrojenie czy możliwość tworzenia rządu na wygnaniu. W sferze wizualnej także nastąpi spory skok jakościowy, bo twórcy wykorzystują najnowszą wersję swego silnika 3D, użytego już w EU III oraz EU: Rzym. Cóż, pozostaje czekać i zarezerwować kilkaset godzin na grę (jednym krajem z wielu)... ■









**PREMIERA** WRZESIEŃ 2009 **WYDAWCA** CODEMASTERS **PRODUCENT** CODEMASTERS

# DIRT 2




**DiRT to seria, której pierwsza część okazała się jednocześnie ostatnią grą, której zdążył patronować Colin McRae.**

Od pewnego czasu nazwiska szkockiego rajdowca już w tytule nie ma – najwyraźniej studio Codemasters wykazało się odrobiną dobrego smaku i nie zamierza eksploatować marki po śmierci jej współtwórcy (choć pracownicy wcześniej wspominali, że mają to uzgodnione z rodziną Latającego Szkota). Tak więc nowa gra nazywać się będzie chyba po prostu DiRT 2. Co nas w niej czeka? Cóż, off-roadowa wersja innej gry o krótkim tytule, czyli GRID. Z tamtej produkcji nie tylko pożyczono silnik o nazwie EGO (bardzo udany swoją drogą), ale też i sporo elementów koncepcji rozgrywki. Inaczej mówiąc, ma być bardziej fabularnie. W trybie kampanii dla pojedynczego gracza zwiedzimy spory kawałek świata i w ramach budowania swojej kariery „poznamy" sporo znanych osób. Na przykład gwiazdora Redbull X-Fighters Travisa Pastranę. Miejmy nadzieję, że cała para nie pójdzie w gwizdek – czyli w efekty wizualne i kontrakty wizerunkowe znanych sportowców. DiRT został dobrze przyjęty bez plejady gwiazd, bo też i nie tego oczekują fani serii, w której przez lata jedynym nazwiskiem było McRae... ■








**PREMIERA** III KWARTAŁ 2009 **PRODUCENT** 2K MARIN **WYDAWCA** 2K GAMES

# BIOSHOCK 2

**Sporo było ostatnio plotek o kontynuacji gry BioShock. Nim złożyliśmy numer piana pogłosek opadła i wyjrzały spod niej fakty.**

A te są takie, że akcja nie będzie się toczyć jedynie w Rapture, do tego osadzona zostanie dziesięć lat po wydarzeniach z pierwszej części. Mają nas bardziej straszyć, tym razem przede wszystkim za pomocą Dużej Siostrzyczki, która polować będzie na gracza przez całość fabuły (w sumie on też na nią) . Wcześniej zaczęła pozyskiwać materiał genetyczny w nadmorskich okolicach



i dlatego właśnie wkraczamy do akcji. Wskoczymy w obszerne buty Dużego Tatusia, pierwszego jaki został stworzony. Jako taki odznacza się wysoką inteligencją oraz nadzwyczajną szybkością, za to nie jest aż tak silny, jak jego młodsi koledzy po genotypie. Wiadomo też, jaką dysponować będziemy bronią – zestaw „Big Daddy" zawiera przecież konkretne elementy... Łatwo się też domyślić, że mimo bycia Dużym Tatusiem mało nas będzie wiązało z Rapture. Co więcej, przewidziano możliwość przejmowania Małych Siostrzyczek od innych Tatusiów. Jak widać z tego skrótu informacji, historia powinna być jeszcze bardziej zakręcona. Jest na co czekać. ■







## SZORTY

**dawny compadre z ekipy. Stwierdził, że pastelowe barwy nie za bardzo mu pasują w kontekście Diablo III. Nic dziwnego. Chyba nikomu poza specami z Zamieci nie podchodzą...**

**■ Blizzard znowu straszy. Tym razem tym, że StarCraft II może nie zawierać opcji gry w sieci LAN. Czy to kultowe studio nie mogłoby sobie odpuścić i robić swoje po staremu?**

**■ Powraca legenda – wreszcie po latach udało się zdobyć prawa do reedycji Planescape: Torment. Kto przespał połowę życia lub porysował stare płytki CD, może teraz uzupełnić kolekcję za jedynie 30 złociszy.**




PREMIERA JUŻ JEST



# EMPIRE: TOTAL WAR

**INFO**



**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt
**PRODUCENT**
Creative Assembly
**WYDAWCA**
Sega
**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska
**CENA**
[illegible]
**INTERNET**
[illegible]
**WYMAGANIA**
[illegible]
**ONLINE**
Tak

No i doczekaliśmy się. Nie tylko kolejnej odsłony serii Total War, ale i pierwszej tak udanej gry o epoce zbliżonej do czasów wojen napoleońskich. Na dodatek zaś najbardziej widowiskowych bitew morskich w historii gier komputerowych...

**Swego czasu uznane studio Pyro (odpowiedzialne za serię Commandos chociażby) porwało się z motyką na słońce i spróbowało stworzyć grę w stylu Total War, ale opowiadającą o czasach napoleońskich. Porażka Imperial Glory była spektakularna. Okazało się, że nawet dysponując dobrymi programistami i grając do bólu w produkcje studia Creative Assembly, nie łatwo wykreować coś udanego w podobnym stylu. Total War to marka tak powiązana z tworzącą ją firmą, że nie do podrobienia. A nowa odsłona serii jest rewolucyjna pod wieloma względami, więc jeszcze wyżej podnosi poprzeczkę. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że trzecia generacja Wojny Totalnej jest najbardziej udana. Niestety, na obraz końcowy rzucają cień pewne niedoróbki – najwyraźniej Empire: Total War ukazało się o miesiąc czy dwa za wcześnie...**


Atakują klony, będą ich miliony

## WOJNA TOTALNA NA TRZECH KONTYNENTACH

Rozgrywka obejmuje XVIII wiek i toczy się nie tylko w Europie, ale i w Ameryce oraz na Półwyspie Indyjskim. Oprócz tych trzech teatrów działań mamy dodatkowe cztery obszary do prowadzenia handlu i toczenia bitew morskich w obronie kupieckich placówek. Obszar do kontrolowania jest, jak widać, olbrzymi. Nie ma ewidentnych liderów, każda nacja może się rozwinąć i popaść w ruinę – stoją za tym zbalansowanie frakcji i złożona jak na serię ekonomia, prowadząca do dużych wahań w czołówce. Na naszych oczach potężne państwo kolonialne może w wyniku długotrwałej wojny i drakońskiej polityki podatkowej utracić swe włości na rzecz konkurencji, piratów, buntowników i... nowych nacji. W ten sposób wiernie oddano realia epoki, w której właśnie w takich okolicznościach doszło do powstania Stanów Zjednoczonych. Będąc już przy tym temacie: do gry dodano rodzaj samouczka, czyli podzieloną na cztery akty kampanię poświęconą osadnictwu w Ameryce i drodze do narodzin USA. Choć może słowo „samouczek", użyte w stosunku do rozgrywki w wielu miejscach stawiającej większe wyzwania niż część właściwa, jest nieco mylące...

Do dyspozycji w Wielkiej Kampanii oddano nam 11 nacji – od razu, bez konieczności odblokowywania – wśród których znalazła się i Rzeczpospolita Obojga Narodów. Jak wiadomo, XVIII wiek oznaczał dla naszego kraju równię pochyłą, zakończoną rozbiorami. Biorąc stery we własne ręce, da się jednak odmienić koleje losu i uczynić Rzeczpospolitą mocarstwem europejskim (a nawet i kolonialnym). W szranki wstępują również Wielka Brytania, Francja, Hiszpania, Niderlandy, Szwecja, Prusy, Austria, Rosja, Imperium Osmańskie i Konfederacja Maracka. Oprócz grywalnej jedenastki na mapie znajduje się też szereg mniejszych nacji, w tym nowe, powstające z czasem w miejscu dawnych kolonii. Dużo frakcji oznacza niestety długi czas, jakiego potrzebuje komputer na wykonanie swoich akcji w turze.

## „NOWA ODSŁONA SERII JEST REWOLUCYJNA POD WIELOMA WZGLĘDAMI"

Samo ładowanie się gry, map taktycznych i sejwów do krótkich procedur także nie należy – zależnie od mocy przerobowych komputera zajmuje to od dwóch do dziesięciu minut... Warto więc mieć jakąś książkę na podorędziu, by

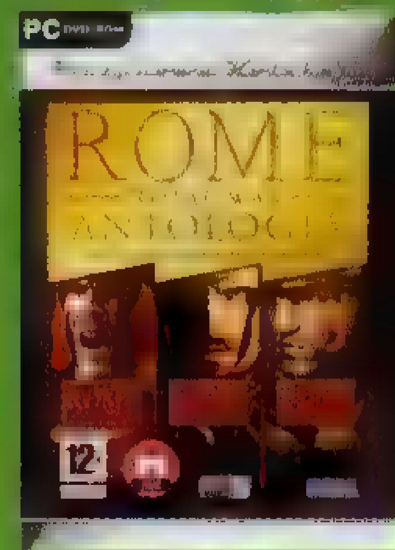


## TOTALNA SERIA

To już trzecia generacja Total War – a od niedawna wszystkie wcześniejsze odsłony można nabyć w jednym pakiecie ze wszystkimi dodatkami...







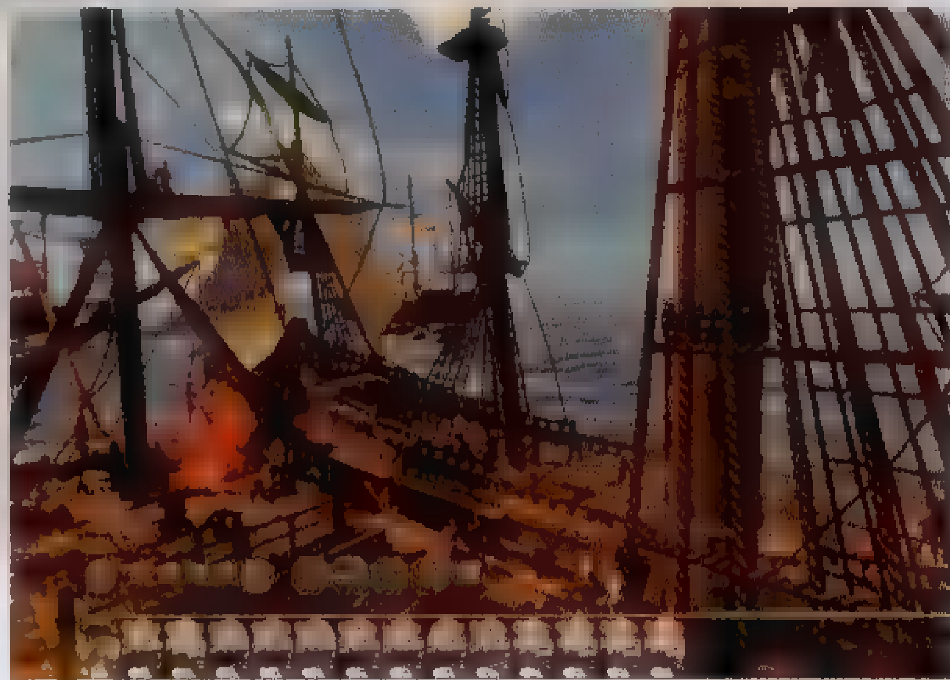


**Shogun:** [illegible]

**Medieval:** [illegible]

**Rome:** [illegible]

**Medieval II:** [illegible]





zapełnić czymś czas oczekiwania. Sugerujemy wyposażyć się w podręcznik historii XVIII wieku, pozwalający zweryfikować zawarte w Empire: Total War informacje. Nie wszystkie są bowiem ścisłe – twórcy znani są z nieco swobodnego podejścia do warstwy merytorycznej.

### DETALE

- 11 grywalnych frakcji
- 5 map głównych
- 4 mapy handlowe
- 3 drzewka wynalazków

### DŻENTELMENI I HULACY

Jednostek niewojskowych – agentów – istnieje tu skromna liczba, bo tylko trzy typy. Każdy z nich ma jednak kluczowe znaczenie dla rozgrywki. Najważniejsi są dżentelmeni, czyli światli jegomościowie, zgłębiający wszelkie nauki. Naturaliści, empiryści, teoretycy militarni – zależnie od tego, jak będziemy ich rozwijać, czyli jakimi wynalazkami się zajmą. Tak, po raz pierwszy w serii Total War pojawiły się drzewka wynalazków! W sumie to rozsądne – XVIII wiek stanowi okres oświecenia, czyli burzliwego rozwoju nauk. Taki dżentelmen może nie tylko pracować umysłem, ale i likwidować konkurencję, wyzywając przeciwnika na honorowy pojedynek. Tylko od nas zależy, czy przewagę chcemy zdobyć intensyfikacją własnych badań, czy podkopywaniem ich u innych. Tutaj warto zaznaczyć, że właściwym miejscem dla dżentelmena jest uniwersytet. W ten sposób dochodzimy do kolejnej innowacji: rozrzucenia budynków po prowincji. Stolica regionu nie grupuje już wszystkiego – w mniejszych miastach wznosimy rozmaite ulepszenia, jak choćby właśnie uniwersytety. Ponieważ rozwój nauki wywołuje niepokoje społeczne, warto w innym mieście zainwestować w rozrywki, które skanalizują nastroje plebsu. W takich miejscach pojawiają się z kolei inni agenci – hulacy. To zabójcy, szpiedzy i sabotażyści.

XVIII wiek to również okres wojen religijnych między protestantami i katolikami. Na świecie istnieją zaś inne religie – kluczowym problemem okazuje się więc utrzymywanie jednolitego wyznania na swoich ziemiach, by uniknąć niepokojów i pogromów. Zatem kolejny rodzaj budynków to seminaria duchowne, w których co jakiś czas pojawiają się misjonarze. Ponadto dysponujemy farmami, tkalniami, zakładami metalurgicznymi, kopalniami, tartakami, plantacjami dóbr kolonialnych... sporo tego wszystkiego, do tego często musimy rozsądnie wybrać jedno z kilku ulepszeń. Nadmorską wioskę możemy rozwinąć w stocznię, pozwalającą na rekrutację jednostek bojowych. To jednak oznacza, że nie będzie tam portu handlowego, dającego spory dochód i umożliwiającego zwodowanie statków kupieckich. Inna sprawa, że jeśli w prowincji panuje głód, rozsądniejsza okaże się osada rybacka... Takiej liczby opcji na mapie strategicznej jeszcze nie widzieliśmy w Total War, a ich rozrzucenie przyczynia się do zupełnej zmiany taktyki, bo wróg lubi robić podjazdy i uszkadzać budynki w miastach, gdy armia obrońców czai się za murami stolicy...

### WOJNA TOTALNA CZY TOTALNY HANDEL?

Handel urósł do roli kluczowego elementu. Bez jego rozwoju trudno skutecznie poprowadzić swój kraj do zwycięstwa. Cóż, takie czasy... Model ekonomiczny oparty jest o podatki, ograniczające rozwój prowincji, i szlaki handlowe. Wysyłając statki za oceany, dostarczamy do swojej stolicy rozmaite egzotyczne towary. One następnie wędrują dalej, do partnerów handlowych, generując wielki zysk. O ile da się zarządzać rezygnując w ogóle z podatków, to już



## „HANDEL URÓSŁ DO ROLI KLUCZOWEGO ELEMENTU"

rezygnacja z rozwoju szlaków zamorskich stanowi strzał z muszkietu w stopę. Wolne punkty handlowe to jedno, ale prawdziwa fortuna czeka do zdobycia w koloniach, na plantacjach. Tam też, w zamorskich krajach, mamy możliwość rekrutacji dodatkowych, często bardzo przydatnych i klimatycznych jednostek. Oddziały konne Indian z bronią palną, czarnoskóra piechota liniowa, jazda kałmucka... to tylko przykłady, warto samodzielnie poznać wszystkie możliwości i zmontować armię opartą o nietypową doktrynę. Urozmaici to pole bitwy, gdyż większość krajów Europy dysponuje identycznymi typami jednostek. Cóż, doktryna opierała się o piechotę liniową i artylerię, wspierane grenadierami i strzelcami, z malejącym znaczeniem jazdy. Oczywiście, dla każdej z nacji przewidziano coś unikatowego – Prusacy mają na przykład jegrów, Rosjanie – pułki kozackie, a Polska – husarię. Jednak zróżnicowanie i tak nie jest wielkie. Ciekawa jest również zasada ograniczająca liczbę jednostek elitarnych w armii. Na przykład pułków gwardyjskich wolno posiadać sześć, a naszych husarzy – dziesięć oddziałów. To nie pozwala na tworzenie armii z samych doborowych wojsk.

### STATKI KUPIECKIE



**[illegible]**
[illegible], dla [illegible] nie zdoła podjąć walki [illegible] za to [illegible] tani



**Fleuta**
[illegible] działa [illegible] wrażenie [illegible]



**[illegible]**
[illegible] kolos [illegible] setkami [illegible]



**Dau**
[illegible] wieków. Trzy armaty na [illegible] jednostka handlowa [illegible]

Generał warszawskiego garnizonu Alojzy Wyrostek, szczęśliwy pijaczyna - musi być [illegible]



### NA LĄDZIE I NA MORZU

Bitwy przy "najwyższych detalach" wgniatają w fotel i powodują gwałtowny opad szczęki. Zwłaszcza starcia na morzu, gdzie na pokładzie każdej jednostki uwijają się dziesiątki (albo i setki) marynarzy i żołnierzy, a wszelkie pociski ze wszystkich dział rozliczane są osobno, jeśli chodzi o trajektorię i efekty trafienia. Jak łatwo się domyślić, taka bitwa okazuje się mordercza dla komputera – w praktyce największe obciążenie generują właśnie starcia na wodzie. Na lądzie jest też malowniczo, łany traw chwieją się w podmuchach wiatru, a drzewa rzucają cienie na równe szeregi żołnierzy. Niestety, ewidentnie sklonowanych – tu mamy krok do tyłu w stosunku do poprzedniej gry z serii. Szczególnie absurdalnie wyglądają bandy pirackie w identycznych bandankach na setkach głów. Za to na efekty eksplozji i salw z dziesiątek muszkietów czy karabinów nie można narzekać. Bitwy ogląda się jak świetne filmy. Trzeba tylko uważać, by się nie zagapić i nie przegrać... Na dodatek zaś wszystkie jednostki danych nacji porozumiewają się w swej ojczystej mowie, bez względu na wersję językową gry. Zarówno na mapie taktycznej, jak i strategicznej ma się rozumieć.

## „BITWY OGLĄDA SIĘ JAK ŚWIETNE FILMY"



Ostrzegamy jednak, by potem nikt nie zarzucił nam przemilczenia owego faktu: bez sieci w Empire: Total War się nie pogra, bo do aktywacji wymagane jest połączenie się z usługą Steam. Gdyby nie ten „drobny" fakt (w sumie nasz kraj ma najgorszy dostęp do sieci w Unii Europejskiej), kilka niedoróbek (zwłaszcza błędne ruchy SI, skutkujące wyjściem do pulpitu) i miejscami koszmarnie długie czasy ładowania, mielibyśmy prawdziwy hicior, zrywający czapki z głów. Przyspieszenie premiery zapewne poprawiło sytuację finansową Segi, ale zarazem spowodowało, że gra może otrzymać od nas jedynie ocenę bardzo dobrą. A mogła być celująca...

■ **LUCAS THE GREAT**

### WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- Total War = totalna grywalność
- Bugi i czas ładowania

**GRAFIKA**
- Bitwy jak filmy
- Mapy strategiczne nieco ubogie

**DŹWIĘK**
- Jednostki mówią w narodowych językach
- Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- Otwartość na mody
- Nie stwierdzono

**OGÓLNIE** [illegible] pośpiech wydawcy, byłaby [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

**INFO**




**DYSTRYBUCJA**
CD Projekt

**PRODUCENT**
Gas Powered Games

**WYDAWCA**
Stardock

**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska

**CENA**
119 zł

**INTERNET**
www.demigodthegame.com

**WYMAGANIA**
CPU 2,8 GHz (dwurdzeniowy), 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB zgodna z DX 9.0c

**ONLINE**
Tak

# DEMIGOD

Krótki tytuł, wiele mówiący, pozbawiony dodatków po dwukropku – oto idealnie dobrana do produktu nazwa. Bo Demigod to diabelnie nieskomplikowana gra. Za to grywalnością mogłaby obdzielić kilka produkcji na raz!

**Stardock to wydawca doskonale znający swoją niszę na rynku. Jako studio deweloperskie firma ta wypracowała sobie reputację dostawcy rozrywki dla wymagającego klienta.**

Może to jeszcze nie ten poziom co Paradox Interactive, ale blisko. To nie koniec podobieństw: obie firmy postanowiły wspierać twórców gier, którzy ze swoimi pomysłami mają małe szanse zwrócenia na siebie uwagi wielkich koncernów. Demigod to jedna z takich inicjatyw, która mogła zaistnieć tylko przy wsparciu wydawcy alternatywnego, nie bojącego się iść pod prąd. Co ciekawe, nie odpowiadają za nią jacyś nieznani nowicjusze, lecz studio Gas Powered Games (Supreme Commander, Dungeon Siege). Grę najłatwiej scharakteryzować tak: skoncentrowana na walce sieciowej zabawa łącząca w sobie elementy strategii czasu rzeczywistego i typowych produkcji spod znaku hack&slash. Bez kampanii, bez linii fabularnej, bez opłat abonamentowych zarazem. Brzmi trochę dziwnie? Za to jak się świetnie w toto gra! Szkoda tylko, iż trzeba za to całkiem sporo zapłacić: 40 dolarów lub 120 złotych...

## DZIECI CHUTLIWEGO BOGA

Tło fabularne służy w zasadzie jedynie uzasadnieniu arenowych walk. Otóż w przedstawionym świecie był sobie w panteonie pewien bóg, który lubił narozrabiać. W odpowiedzi na to został skazany przez sąd koleżeński, co bynajmniej nie skończyło się naganą z wpisaniem do akt. Usunięcie bóstwa z panteonu pozostawiło wakat, który należało zapełnić. Tak się złożyło, iż ów osobnik był również nadzwyczaj chutliwym koleżką i pozostawił po sobie liczne potomstwo. Patrząc na owe dzieci, łatwo dojść do wniosku, iż zawodnik zajmował się prokreacją nieco na oślep, radośnie i hobbystycznie. Każde z nich ma swoją historię, ale na pierwszy rzut oka można mieć wrażenie, że nawet piekielna bestia czy fort obronny pasowały tatusiowi w łożnicy...







Bogowie zebrali to egzotyczne potomstwo i ogłosili turniej. Gracze wcielają się w rolę owych półboskich istot i mają za zadanie wywalczyć sobie drogę do objęcia schedy po tatuśku. Dzieci chutliwego boga stają w szranki na rozmaitych arenach, tłuką się po łbach... i to w zasadzie wszystko. Taka bowiem jest koncepcja rozgrywki. Dla osób poszukujących długofalowych wyzwań przygotowana jest rozbudowana lista osiągnięć do odfajkowania. Na przykład rozegranie jedną postacią pięciuset walk.

## SOJUSZNICY Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

Pora dokładniej przyjrzeć się samej jatce na arenie. Za przykład niech posłuży nam standardowa, podzielona na osiem walk rywalizacja ósemki półbogów. Każda z aren ma wydzielone strefy wpływów światła i ciemności. Wznoszą się tam rozmaite struktury obronne, porozmieszczane w kluczowych punktach. Oprócz tego na krawędziach mamy też portale, z których wysypują się tłumnie i radośnie istoty, ciśnięte tam przez cynicznych bogów. Owe posiłki zasilają siły światła lub ciemności, zależnie od tego, kto portal akurat kontroluje. W tym





## ZABÓJCY I GENERAŁOWIE

**Istnieją dwie kategorie półbogów. Ogólnie rzecz ujmując, fani gier hack&slash chętniej sięgną po zabójców, a miłośnicy RTS po generałów. Każda ze startowych ośmiu postaci ma szereg unikatowych cech, dostosowanych do potrzeb innego stylu gry.**



TORCH BEARER (zabójca) – dysponuje potężną magią, co uzależnia go od energii mana. Morderczy, ale podatny na obrażenia, więc wymaga ciągłej uwagi od gracza.



UNCLEAN BEAST (zabójca) – coś w sam raz dla fanów radosnej jatki. Maszynka do zabijania. Absorbuje żywotność, więc może bardzo długo pozostać w zwarciu.



REGULUS (zabójca) – coś w sam raz dla leniwych graczy. Razi z zasięgu swoją potężną kuszą, zadaje koszmarne obrażenia półbogom... dla równowagi strasznie zbiera w zwarciu.



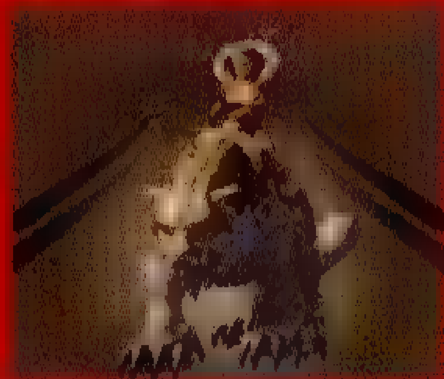
THE ROOK (zabójca) – powolny, ale wytrzymały i wypłacający koszmarne obrażenia. Może rozstawiać rozmaite systemy broni dookoła siebie, by utrudnić życie wrogom.



OAK (generał) – dobry tatuś dla swoich podkomendnych. Sam z siebie nie jest w stanie bardzo napsocić, ale za to jego miniony wytrzymują piekielnie długo na polu walki.



QUEEN OF THORNS (generał) – zła, bardzo zła wróżka. Dysponuje atakami obszarowymi i banalnie łatwo demontuje struktury wroga. Bez many może co najwyżej poświęcić ciałem...



SEDNA (generał) – medyczka polowa na bojowym tygrysie. Jej kiciuś radzi sobie nieźle w zwarciu, a ona sam dba o kondycję zdrowotną podkomendnych – potężne combo.



LORD EREBUS (generał) – wampir na schwał. Zamienia pokonanych wrogich żołdaków w dzieci nocy, zmienia się w rój nietoperzy, otacza mgłą. Klimatyczny i skuteczny.

## DETALE

- 8 bohaterów (będzie więcej)
- 6 aren na starcie, więcej w sieci
- 4 tryby walki (pewnie też będzie więcej)

całym galimatiasie uwija się ósemka pretendentów do roli boga, podzielona na dwie drużyny. Wszyscy zaczynają w pobliżu cytadeli światła lub ciemności, w tej okolicy znajduje się też zwykle kryształ uzdrawiający, sklepik z rozmaitymi przydatnymi szpejami i kopalnie złota. Inaczej mówiąc, tu mieści się kluczowa infrastruktura. Tylko od nas zależy, na co wydajemy kasę: czy na indywidualne zabawki w sklepie, czy drużynowe ulepszenia w cytadeli. Choć walczymy u boku trójki sojuszników, musimy pamiętać o tym, że każda wykonana przez danego półboga akcja zalicza mu się na poczet ogólnego rankingu. Trzeba o tym pamiętać, by potem nie skończyć jako heroiczny podnóżek kogoś z rodzeństwa. Punkty zbieramy za pokonanie sił wroga, z naciskiem na półbogów, ale też za rozbudowę cytadeli czy asysty przy rzeziach dokonywanych przez przyrodnich braci i siostry. Tracimy za śmiertelne zejścia.

**„IDEALNA GRA DLA OSÓB SZUKAJĄCYCH SOCZYSTEJ ROZRYWKI PO STRESUJĄCYM DNIU PEŁNYM PRACY CZY NAUKI"**



Ze względu na ciągłe współzawodnictwo i różnorodne opcje rozwoju (drzewka umiejętności są unikatowe dla każdej postaci), możliwości prowadzenia walki jest wiele. Poszczególne starcia różnią się też zasadami – raz trzeba masowo rzezać półbogów, innym razem kontrolować flagi, a innym rozbijać struktury przeciwnika. Warto eksperymentować, przydaje się też odpowiednie oswojenie z wybraną postacią – a to oznacza, iż rozsądnie jest nieco potrenować przed wejściem w zmagania sieciowe. Zresztą walka z komputerem, choć mniej wymagająca, I tak daje sporo satysfakcji. Co ważne, nic nas nie trzyma kamieniem przed monitorem. To nie epicka historia, a zestaw dynamicznych, kilkunastominutowych potyczek. Idealna gra dla osób szukających soczystej rozrywki po stresującym dniu pełnym pracy czy nauki.

### BOSKO JEST BYĆ PÓŁBOGIEM

Oprawa audiowizualna stoi na wysokim poziomie, projekty półbogów I minionów są ciekawe, a areny oferują sporo możliwości taktycznych. Czegóż chcieć więcej? No, może map i postaci – ale I jednych i drugich ma cały czas przybywać. Oklaski dla osoby, która wymyśliła komentatorów walk. Obie umowne strony mają własnych, choć ten od światła wypada znacznie ciekawiej za sprawą przedawkowania emfazy i patosu. Okrzyki wznoszone przy kolejnych eliminacjach rodzeństwa przez danego półboga zapadają w pamięć. Patetycznie wymówione, niemal sylabizowane AR-MA-GED-DON!, a zaraz po nim pełne emfazy APOCALYPSE! – to coś, co trzeba usłyszeć. Jak nie teraz, to za jakiś czas, gdy gra nieco stanieje. Tak czy inaczej, szkoda odpuścić sobie tak ciekawy tytuł. ■ **LUCAS THE GREAT**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- ⊕ Dynamiczna, satysfakcjonująca jatka
- ⊖ Nie stwierdzono

**GRAFIKA**
- ⊕ Ciekawi półbogowie
- ⊖ Niektóre miniony nieco rażą oczy

**DŹWIĘK**
- ⊕ Komentatorzy!
- ⊖ Nie stwierdzono

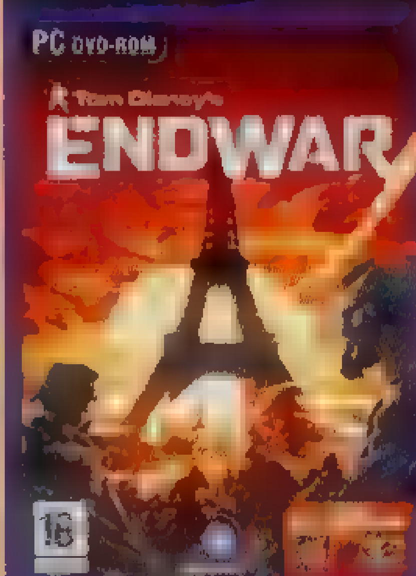
**ŻYWOTNOŚĆ**
- ⊕ Projekt rozwojowy
- ⊖ Bez sieci nie ma większego sensu

**OGÓLNIE** Fajne, ale czemu tak drogo?



PREMIERA JUŻ JEST

## INFO




**DYSTRYBUCJA**
[illegible]

**PRODUCENT**
[illegible]

**WYDAWCA**
[illegible]

**WERSJA JĘZYKOWA**
[illegible]

**CENA**
[illegible],90 zł

**INTERNET**
[illegible]ubi.com

**WYMAGANIA**
[illegible] GB RAM [illegible], karta graficzna [illegible] DX 9.0c 256 MB

**ONLINE**
Tak

# TOM CLANCY'S ENDWAR

Pierwsza gra RTS (a w zasadzie RTT) stworzona od zera na potrzeby konsol zawitała i na PC. Jak się gra za pomocą myszki i klawiatury w coś, co opracowano całkowicie dla kontrolerów X360 i PS3? Cóż, nieco inaczej, ale i tak fajnie...

**W sytuacji, gdy konwersja międzyplatformowa dotyczy tytułu reklamowanego jako pierwsza w swym gatunku produkcja zaprojektowana dla konsol, nie sposób uniknąć porównań. Zwłaszcza że mieliśmy okazję wcześniej pobawić się Tom Clancy's EndWar, trzymając w ręku pad do PS3... Stąd co jakiś czas wtrącone zostaną dygresje, co działa lepiej na konsoli, a co na pececie. Oczywiście, owe porównania nijak nie wpłyną na ocenę końcową, będą jedynie pewnym punktem odniesienia.**



### TAKTYKA CZASU PRZYSPIESZONEGO

Aktualnie trudno znaleźć na rynku grę RTS równie dynamiczną, co Tom Clancy's EndWar. Wszystko tu dzieje się błyskawicznie i wymaga maksymalnej koncentracji. W efekcie akcja jest tak dynamiczna, że misja, która w rzeczywistości trwa kwadrans, według subiektywnego zegara gracza wydać się może godzinnym zmaganiem. Nie mamy aktywnej pauzy, ale jak rzadko kiedy, tak w tej produkcji do przydatnych ona raczej nie należy. Po prostu zatrzymanie czasu wybijałoby nas z rytmu i niepotrzebnie obniżało poziom adrenaliny. A tak siedzimy kolejną godzinę przed komputerem, zapominając o potrzebach fizjologicznych i zupełnie nie potrzebując kofeiny (nawet o piątej nad ranem)...

**„WIĘKSZOŚĆ POLECEŃ DLA JEDNOSTEK MOŻEMY WYDAWAĆ GŁOSEM"**



Na wstępie zaznaczyliśmy, że bardziej pasowałby tu skrót RTT, bo mamy do czynienia z modelem rozgrywki całkowicie pozbawionym pozyskiwania surowców czy budowy bazy. Po prostu dysponujemy pewnymi siłami i za ich pomocą musimy sobie poradzić z wrogiem. Wraz z upływem czasu i dzięki zajmowaniu ważnych strategicznie punktów jesteśmy w stanie wzywać posiłki, których skład zależy głównie od nas, ale też i od typu misji. Jak na





## STRONY KONFLIKTU




[illegible] Spetsnaz, który [illegible] Marines. Świetne wojska [illegible] brutalnej [illegible] gniotsia, nie łamiotsia...



USA – a konkretnie JSF, czyli [illegible] korpusu ekspedycyjnego [illegible], znani z innych gier [illegible] Toma Clancy'ego. Zrównoważona armia, [illegible] zwłaszcza na robotykę i technologie stealth



[illegible] gdyby Europa poszła w [illegible] USA. Armia na [illegible] sił stabilizacyjnych, stosująca zaawansowane [illegible], w tym [illegible] tyczną. Mobilna i [illegible] się dużą precyzją

## „KAŻDY ODDZIAŁ I KAŻDA JEDNOSTKA TRANSPORTOWA POSIADA SWÓJ WŁASNY ZESTAW WYPOWIEDZI"

razie zarysowała się zabawa w stylu World in Conflict lub Ground Control... ale to złudne podobieństwo. Nowatorskich rozwiązań jest tu bowiem sporo, w związku z czym nie sposób w tym wypadku mówić o wtórności. Po pierwsze, rozgrywkę w trybie kampanii oparto o mapę strategiczną, na której podejmujemy decyzje co do wyboru celu. Po drugie, na analogicznej zasadzie zorganizowano walkę sieciową. Po trzecie, każdy ze swoich oddziałów możemy rozmaicie rozwijać i ulepszać. A wreszcie po czwarte, większość poleceń dla jednostek możemy wydawać głosem. Tyle na początek, dla zachęty. Teraz zajmijmy się szczegółowo kolejnymi zagadnieniami...

### DETALE

- 39 pól bitewnych
- 8 batalionów do wyboru dla każdej frakcji
- 7 typów wojsk
- 30 rodzajów kamuflażu dla jednostek

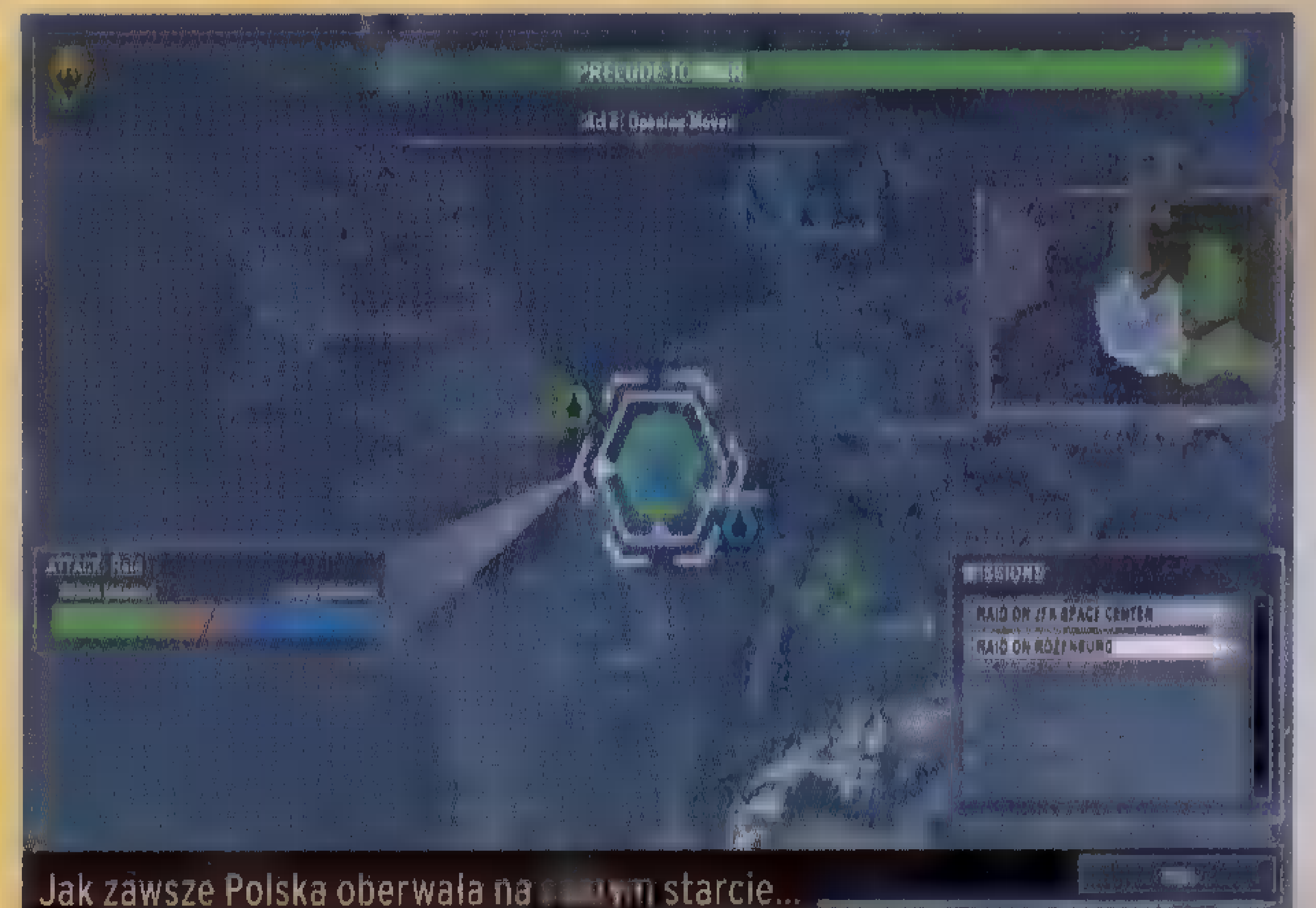
### III WOJNA ŚWIATOWA

Gdy odpalamy grę, czeka nas najpierw rodzaj samouczka, czyli kampania wstępna. Z niej dowiadujemy się, jakie wydarzenia drastycznie zmieniły losy świata – a raczej jakie je zaczną zmieniać za dekadę. Krok po kroku śledzimy kolejne wypadki, wcielając się po kolei w przedstawicieli trzech stron zbliżającego się konfliktu. Przy okazji stopniowo oswajamy się ze sterowaniem i słyszymy od oficerów łącznościowych sporo cennych porad. Gdy już uporamy się ze startowym zestawem misji, przyjdzie nam opowiedzieć się po jednej ze stron w wybuchającej właśnie trzeciej wojnie światowej. Oczywiście, później mamy pełne prawo popróbować swoich sił i w innych barwach. Do wyboru jest Rosja, USA i Federacja Europejska – trochę informacji o specyficznych cechach tych frakcji znajdziecie w ramce obok.

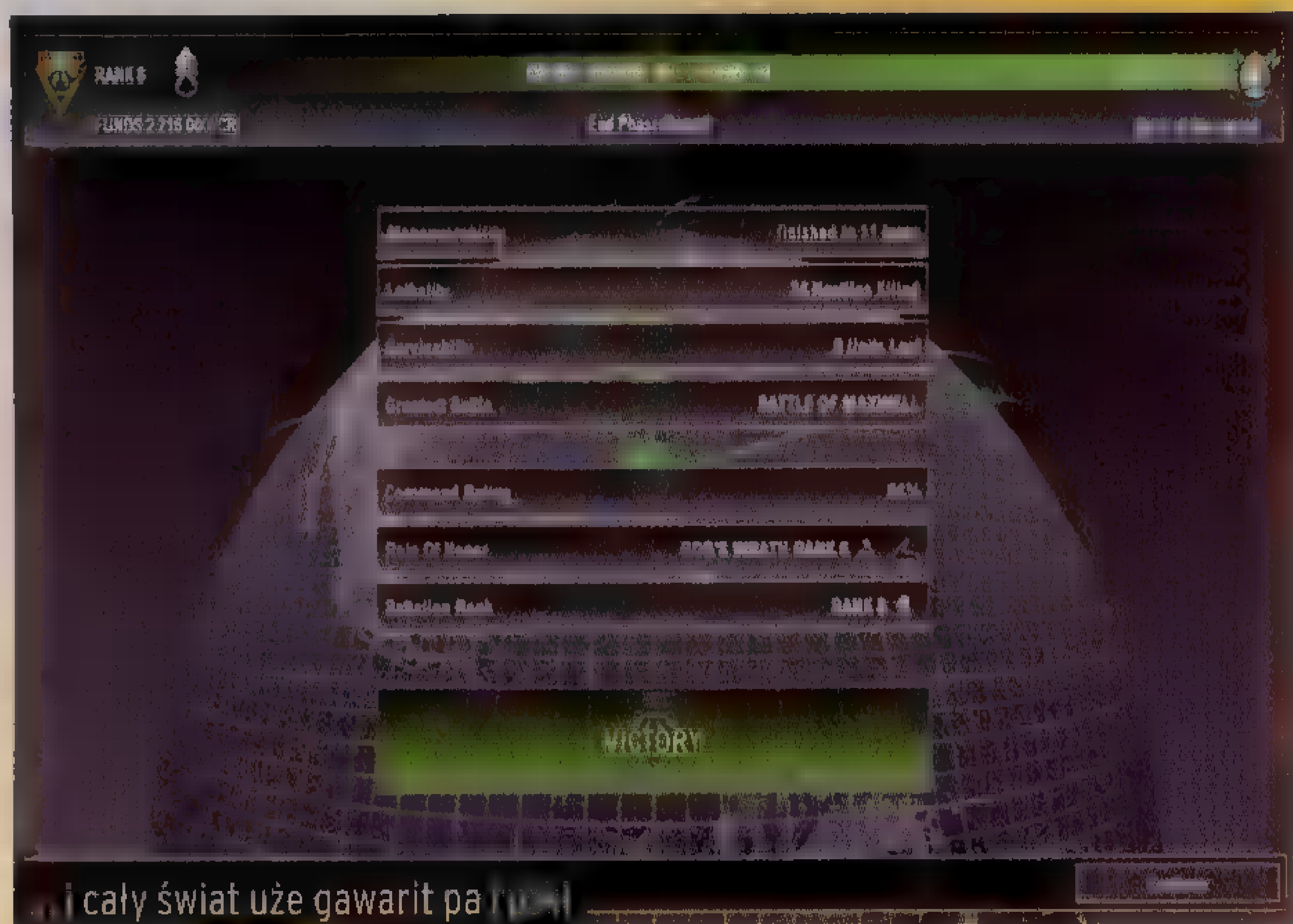
Działania na mapie strategicznej podzielone zostały na tury. W każdej z nich wszystkie strony konfliktu wykonują szereg ataków. Ponieważ wcielamy się w dowódcę jednego z doborowych batalionów, nie kontrolujemy wszystkich wydarzeń. Nasz wybór ogranicza się do krótszej lub dłuższej listy bitew odbywających się w danej turze. Rozgrywamy ją, a SI rozlicza pozostałe starcia we własnym zakresie. Nie ma możliwości zaniechania akcji – rozkazy to rozkazy, gdzieś się zameldować trzeba. Mapa jest nieco zbyt skromna naszym zdaniem, ale być może twórcy pozostawili sobie miejsce na dodatek. Tak czy inaczej, ograniczona ilość pól bitewnych








Jak zawsze Polska oberwała na [illegible] starcie...


...i cały świat uże gawarit pa [illegible]

## TOM CLANCY = MARKA

**Od dawna już Tom Clancy nie pisze całości scenariuszy do gier firmowanych swoim nazwiskiem. Udziela go jako marki, pilnując jedynie ogólnych kwestii fabularnych. Przypomnijmy może najbardziej znane serie z logo „Tom Clancy's":**


Rainbow Six – coraz [illegible] roz- [illegible] o jednostce [illegible] po- wieści pisarza. [illegible] zwłaszcza w [illegible] multiplayer. W sumie już sześć gier i sterta dodatków.


Splinter Cell – w sumie osiem produkcji na różne platformy. Co ciekawe, na ich bazie [illegible] powieści. Autorem nie jest Tom Clancy, lecz David Michaels (pseudonim [illegible] kilku autorów)


Ghost Recon – seria [illegible] ność [illegible]. Po bardzo udanych dwóch pierwszych częściach [illegible] na dwie słabsze [illegible] Advanced Warfighter.

## „SAME BITWY TO PO PROSTU MAJSTERSZTYK"

powoduje, że kampania solowa kończy się w ciągu 7-14 tur. Zważywszy na szybkie, dynamiczne bitwy, nie daje to razem powalającej ilości godzin. Inna sprawa, że z przyjemnością zaczyna się zabawę od nowa, by wypróbować inną konfigurację sił i inne opcje rozwoju batalionu. Naturalnie walka w sieci to zupełnie inna bajka, lecz w momencie testowania gry dla pecetów opcja ta nie była jeszcze dostępna, więc nie mamy jak jej ocenić.

### PIEKŁO NIE JEDNO MA IMIĘ

Same bitwy to po prostu majstersztyk. Owszem, ważny jest refleks i element zręcznościowy, ale i na myślenie zostaje sporo miejsca. Zwłaszcza że potwierdza się tu zasada Sun Tzu, iż bitwy wygrywa się przed wyruszeniem armii. Patrząc na mapę ukazaną we wprowadzeniu i analizując możliwości przeciwnika (widzimy, jak jest doświadczony i jakim typem wojsk dowodzi, a czasem wręcz znamy go z poprzednich potyczek), dobieramy wojska i układamy sobie plan działania. W czasie walki wiele się zmieni, ale – znów parafrazując Sun Tzu – kto najpierw wyrusza i dopiero potem szuka drogi zwycięstwa, znajduje klęskę.

W bitwach można stawiać na rozmaite rozwiązania. Jeśli mocno przyciśniemy wroga, jego strona ogłosi stan DEFCON 1 i zacznie się wymiana uprzejmości, złożonych z uderzeń orbitalnych i taktycznych głowic jądrowych. Zniszczenia pozostają na mapie – o tym warto pamiętać. Można też spróbować osaczyć nieprzyjaciela w pobliżu strefy lądowania posiłków, lecz to wymaga błyskawicznego przerzucenia wojsk na drugi kraniec mapy. Sprytnie wybierając punkty strategiczne i przejmując je w odpowiedniej kolejności, da się skierować wraże siły w zasadzkę. Możliwości jest sporo, a wiele zależy od wykupionych wcześniej zdolności specjalnych poszczególnych jednostek i naszej brygady jako całości. Inaczej też dowodzi się zgrupowaniem zmechanizowanym, a inaczej taktycznym czy powietrznodesantowym. Jedno pozostaje jednak bez zmian – na polu bitwy rozpęta się piekło. Takie czy inne.

Jednostki składają się z czterech pojazdów (w wypadku piechoty czterech drużyn) i nie walczą do śmierci. Gdy ostatni „moduł" oddziału zbierze zbyt ciężkie baty, wysyła prośbę o ewakuację i próbuje przetrwać. Można oczywiście spróbować go dobić, ale często nie ma na to czasu. Pole bitwy pełne jest uganiających się w te i nazad transportów lotniczych – jedne dostarczają posiłki, inne zabierają rannych. One również mogą stać się celem ataku... jednakże nie jest to opcja domyślna, trzeba wskazać je jako cel bezpośrednio. Mamy też możliwość kierowania akcjami z poziomu panelu taktycznego, lecz jedynie pod warunkiem, że wysłaliśmy na miejsce wóz dowodzenia (no i że jest jeszcze na chodzie). Pora na zapowiedziane porównanie – ogólnie sterowanie padem było znacznie wygodniejsze, jednak dopiero na pecece można w pełni docenić potęgę artylerii. Te jednostki nie atakują bez rozkazu, trzeba im wskazać cel. A to w wydaniu myszki i klawiatury okazuje się znacznie przyjaźniejsze. Jak wiadomo, kamerą bez "gryzonia" pokręcić jest znacznie trudniej...





### FONIX A SPRAWA POLSKA

Doświadczeni gracze wiedzą, jak ważne jest „bycie w kilku miejscach na raz". Zwłaszcza gdy mamy do czynienia z czasem rzeczywistym. W grze EndWar stało się to w pewien sposób możliwe. Obserwując jedną część pola bitwy, da się jednocześnie wydawać rozkazy jednostkom w innej. Za pomocą głosu. Wciskamy spację i wypowiadamy komendę według szablonu, a odległe oddziały ją wykonują. Było sporo kłopotu z nauczeniem systemu Fonix, odpowiedzialnego za tę opcję, naszego języka. Jednak udało się i nie trzeba martwić się o barierę językową. Do tego system kalibruje się podczas szkolenia, niejako dostraja do naszej wymowy.

Nasz głos na polu bitwy miesza się z innymi. Grę przetłumaczono w pełni, zatrudniając całą armię lektorów. Albowiem każdy oddział i każda jednostka transportowa posiada swój własny zestaw wypowiedzi. Informują nas o swoim stanie osobowym, sytuacji, przyjęciu rozkazu, ewakuacji... To robi piorunujące wrażenie. W połączeniu z rewelacyjną, szczegółową grafiką (nowy silnik Unreala) rodzi się z tego iluzja dynamicznego filmu wojennego, tyle że interaktywnego i z naszym głosem w ścieżce dźwiękowej. Wizualnie wersja na PC kładzie konsolowe starsze siostry na łopatki, ale też i silnik do mało wymagających nie należy. Fakt, przy minimalnych ustawieniach da się pograć, ale przyjemność dla oka będzie wątpliwa. Zaś maksymalne wymagają całkiem mocnej maszyny.

Ogólnie – jeśli pominąć małą ilość pól bitewnych na mapie strategicznej – EndWar ma bardzo mało wad. Gra jest raczej stabilna (choć czasem nie zwraca pobranej pamięci, więc się zamula), dosyć nowatorska i ślicznie wykonana. Jeśli lubicie dynamiczną rozgrywkę bez chwili na oddech, kupujcie bez wahania. Z tym zastrzeżeniem, że nieco lepszy wybór stanowi wersja dla PS3 lub X360, jeżeli oczywiście dysponujecie którąś z tych konsol. **■ LUCAS THE GREAT**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- Rewelacyjna dynamika rozgrywki
- Do sterowania trzeba się przyzwyczaić...

**GRAFIKA**
- Unreal Engine 3... i wszystko jasne
- Nie stwierdzono

**DŹWIĘK**
- Świetne teksty jednostek
- Przycięcia dźwięku przy ładowaniu misji

**ŻYWOTNOŚĆ**
- Interaktywna wojna w sieci
- Skromna ilość map bitewnych

**OGÓLNIE** [illegible] jak się patrzy



PREMIERA JUŻ JEST

**DETALE**
- 2 poziomy trudności
- [illegible]
- [illegible]




**INFO**

DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
Atari
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Nie

# KOCHAM KONIE 2

## Druga część gry Kocham konie jest o wiele lepsza od swojej poprzedniczki

**O tym, że „dwójka" jest lepsza od pierwszej części, można przekonać się jeszcze przed rozpoczęciem właściwej zabawy. Menu główne jest o wiele ładniejsze, kolorowe, w tle leci sympatyczna muzyka – aż chce się zagrać.**

### OGIERY Z LICENCJAMI

W grze wcielamy się w młodą dżokejkę, która przybywa do podupadającej stadniny swojego wuja. Główna bohaterka postanawia zacząć startować w zawodach, by wygrać pieniądze, niezbędne do uratowania rodzinnego biznesu. Jednakże najpierw trzeba zatroszczyć się o swego źrebaka oraz podszkolić umiejętności jeździeckie. To pierwsze robimy na wiele sposobów: karmimy swoje zwierzę, czyścimy, poimy, sprzątamy stajnię pupila, a także próbujemy zdobyć jego zaufanie. Aby wkupić się w łaski konia, trzeba się z nim bawić, głaskać, przyozdabiać i okazywać swoje uczucie na inne sposoby. Następna faza to trening, pozwalający zapoznać się z konkurencjami, w jakich można wziąć udział podczas zawodów. A są to: ujeżdżanie, skoki i bieg przełajowy. Z myślą o najmłodszych przygotowano niski poziom trudności, gdzie wierzchowiec automatycznie pokonuje przeszkody. Z kolei starsi mogą wybrać drugi tryb i nauczyć się samodzielnie skakać, co wbrew pozorom nie jest takie proste. Albowiem mimo ładnej i kolorowej oprawy graficznej (znacznie lepszej niż w „jedynce") gra nie stanowi rozrywki wyłącznie dla małych dzieci. Twórcy zatroszczyli się o licencję FEI, czyli Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej. Kocham konie 2 to jedyna gra na świecie posiadająca taką licencję. Dzięki temu znalazły się tu oficjalne trasy, na których rozgrywane są prawdziwe wyścigi, przy powstawaniu owej produkcji konsultowano się ze specjalistami z FEI. W efekcie dbanie o swojego wierzchowca stanowi tak wieloaspektową zabawę. Z kolei zawody zostały podzielone na klasy. Biorąc udział w zawodach niższej rangi, zdobywamy przepustki do ważniejszych turniejów, by tam zdobywać punkty, które pozwolą wystartować w Mistrzostwach Świata. Trzy mini gry, składające się na zawody, zostały dobrze obmyślone, ale po pewnym czasie ta zabawa zaczyna nużyć. Dla dzieci do 10-tego, może 12-tego roku życia to naprawdę świetna gra, dla reszty niekoniecznie. ■ **PAMP**










**WERDYKT**

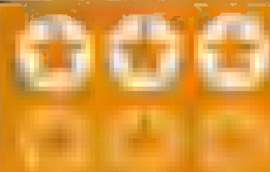
**GRYWALNOŚĆ**
- Wiele aspektów opieki nad zwierzęciem, zawody
- Dość schematyczna i uproszczona zabawa

**GRAFIKA**
- Ładna i kolorowa grafika 3D
- Animacja ruchów postaci

**DŹWIĘK**
- Polski lektor oraz sympatyczna muzyka
- Zależy od tego, jak bardzo lubicie konie

**ŻYWOTNOŚĆ**
- Różne konkurencje i klasy zawodów
- Zależy od tego, jak bardzo lubicie konie

[illegible] Seria [illegible] w dobrym kierunku, ale mimo [illegible] twórców [illegible] wciąż tylko zabawa dla dzieci



PREMIERA JUŻ JEST

# BATTLEFORGE

## Połączenie kolekcjonerskiej karcianki ze strategią czasu rzeczywistego? Czy to może się udać? Uwierzcie, że może...

**INFO**




**DYSTRYBUCJA**
EA Polska
**PRODUCENT**
EA Phenomic
**WYDAWCA**
Electronic Arts
**WERSJA JĘZYKOWA**
Angielska
**CENA**
139,90 zł
**INTERNET**
www.battleforge.com
**WYMAGANIA**
PIV 1,9 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0 256 MB [illegible]
**ONLINE**
Tak

**Firma Electronic Arts przez ostatnie lata wyrobiła sobie u graczy opinię wydawcy prowadzącego wyjątkowo zachowawczą politykę. Kolejne części podobnych do siebie gier sportowych, nadmierna eksploatacja takich serii jak NFS, setny dodatek do Simsów...**

Od czasu premiery Battlefield w 2002 roku absolutna stagnacja. Ubiegły rok przyniósł jednak pewne zmiany, rzec by można – rewolucję. Pojawiło się całkiem sporo nowych marek, co więcej większość z tych gier była naprawdę udana i ciekawa. Wymienić tu można choćby Spore, Dead Space czy kontrowersyjny, choć interesujący Mirror's Edge.

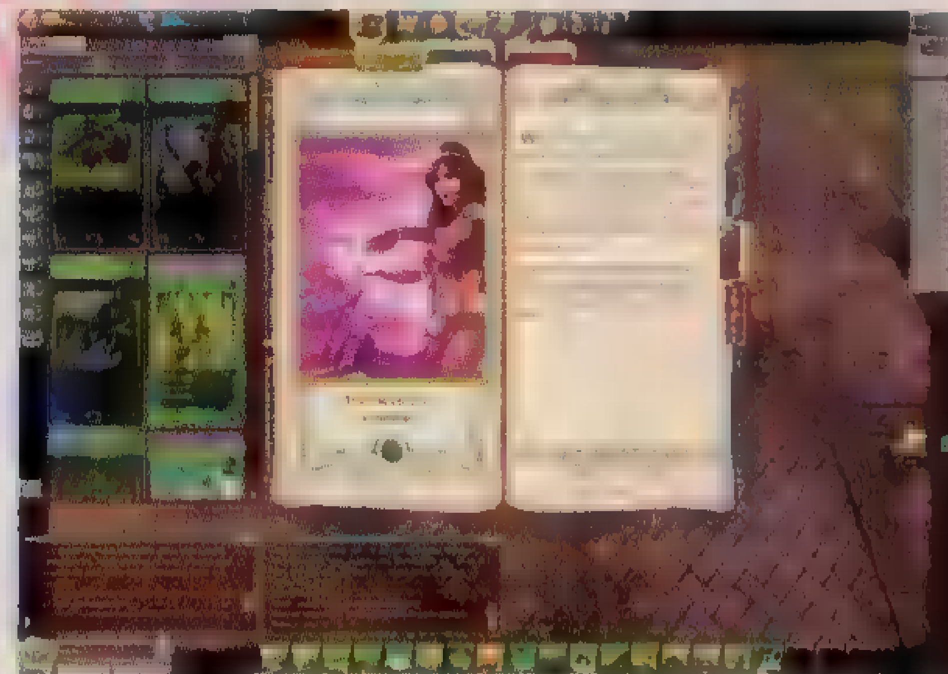
### KARTY NA STÓŁ!

Najwyraźniej nie był to jednorazowy przebłysk, lecz konsekwentnie wprowadzana w życie nowa polityka wydawnicza, gdyż początek 2009 roku to kolejny nieszablonowy i diabelnie grywalny produkt sygnowany logiem tego medialnego giganta. Należące do koncernu studio Phenomic, znane z serii SpellForce, zakończyło bowiem prace nad swoim nowym dziełem, opatrzonym groźnie brzmiącym tytułem BattleForge.

W autorskim uniwersum ma miejsce wielka wojna między prowadzonymi przez Władców Niebios śmiertelnymi rasami, panoszącą się na planecie plagą Zmierzchu i gigantami, wygnanymi do podziemi dawnymi władcami świata Nyn. Choć historia świata wykorzystuje wiele dobrze znanych elementów (walka między żywiołami, przypowieść o Kainie i Ablu), to jednak całość w nader przemyślny sposób tłumaczy obecność w grze poszczególnych jej składników. Dociekliwi wszelkie informacje znajdą we wbudowanej Kronice, której kolejne wpisy, dotyczące legend i historii, odblokowują się wraz z postępami rozgrywki. Stamtąd możemy dowiedzieć się, czym są kule mana bądź też o więziach łączących Brannoca z Virydią i Moon. Choć nie jest to najważniejszy element zabawy, warto nań zwrócić uwagę, gdyż dobrze świadczy o dbałości twórców o szczegóły.

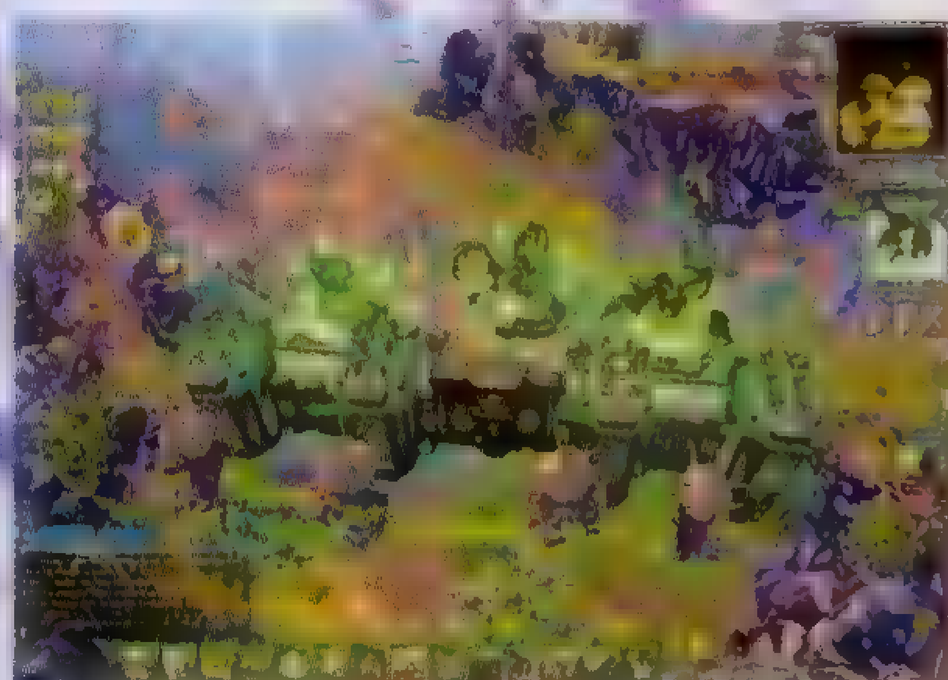
### UKŁADAMY, SORTUJEMY, TASUJEMY

Sama rozgrywka podzielona została na dwa podstawowe etapy. Pierwszy z nich to zarządzanie należącymi do nas kartami przyzwań: budujemy decki, dokupujemy boostery i tak zwane Tomy (zestaw sześciu boosterów), bierzemy udział w aukcjach, wymieniamy się kartami z innymi graczami. Premierowa edycja, nazwana Twilight, zawiera 200 unikalnych wzorów kart, co biorąc pod uwagę cztery dostępne w grze kolory, daje nam po 50 kart na każdą frakcję. Kolory kart odpowiadają obecnym w świecie Nyn elementom



(żywiołom), mamy więc do dyspozycji moce Ognia, Mrozu, Natury i Cienia (więcej w tabelce obok). Oczywiście, zgodnie z wszelkimi prawidłami, karty podzielone są na cztery stopnie powszechności, a my mamy możliwość mieszania ich w taliach w dowolnych proporcjach. Nowość i ciekawy dodatek stanowi możliwość zdobywania dla naszych kart... upgrade'ów, które potrafią w znacznym stopniu podnieść ich skuteczność. Niestety, ulepszone w ten sposób karty nie mogą być już wprowadzone do wtórnego obiegu.

Zarządzanie taliami jest dość wygodne, z

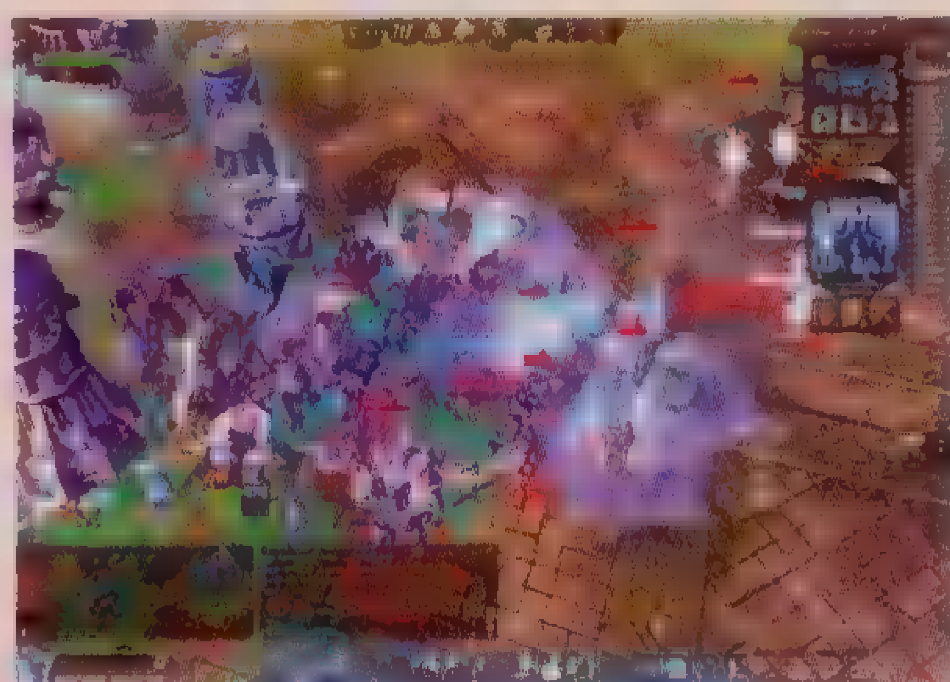


**„CHOĆ ROZGRYWKA POZORNIE WYDAJE SIĘ SZALENIE PROSTA, WYMAGA CIĄGŁYCH ĆWICZEŃ I EKSPERYMENTÓW Z KARTAMI, A PONADTO NIESAMOWICIE WRĘCZ WCIĄGA"**



posiadanych kart możemy złożyć dowolną liczbę decków, wprowadzanie drobnych korekt ułatwia opcja klonowania. Większość operacji przeprowadzamy metodą drag & drop, zaś początkujący użytkownicy mogą skorzystać z wygodnego tutoriala po i tak bardzo intuicyjnym interfejsie. Pod względem przejrzystości i wygody użytkowania gra zasługuje więc na wysoką notę. Na tym etapie zabawy mamy również stały dostęp do tytułowej Kuźni, czyli wirtualnego poligonu, gdzie bez żadnych ograniczeń wypróbowujemy każdą z posiadanych kart. To niezwykle wygodne rozwiązanie, tym bardziej iż możemy tu wezwać również kilkanaście wrogich jednostek o zróżnicowanej sile i zdolnościach.

Z gotową i dopracowaną talią przystępujemy do właściwej zabawy, czyli prób udowodnienia przeciwnikom, że to my jesteśmy najlepsi. Możemy to uczynić zarówno w trybie kampanii (PvE), jak i na specjalnych arenach (PvP). Tutaj jedna, bardzo istotna uwaga – gra do działania wymaga połączenia z siecią. Bez Internetu nie zagramy nawet w solowe misje PvE, gdyż w celu zapobieżenia oszustwom nasze dokonania oraz posiadane karty zapisywane są wyłącznie na serwerze. W trybie PvE mamy do dyspozycji podzieloną na kilka rozdziałów kampanię, w której znajdziemy zarówno misje solowe, jak i takie, do których okaże się potrzebna współpraca dwóch, czterech, a nawet dwunastu graczy. Zakończenie każdej z map to punkty doświadczenia, a także złoto, przydatne przy przeprowadzaniu transakcji czy wysyłaniu maili, oraz specjalne karty, pozwalające na wspominany już upgrade posiadanej talii.



## DETALE

- 4 żywioły
- 200 wzorów kart
- 2 tryby gry
- Do 20 kart w każdej talii
- 1, 2, 4 lub 12 graczy na mapach PvE



### KTO SZYBSZY, TEN LEPSZY

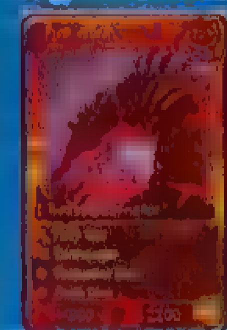
Dla wielu osób esencją gier tego typu są jednak tryby, w których da się walczyć przeciwko innym, żywym oponentom. W BattleForge możemy stanąć zarówno do klasycznego pojedynku, jak i wziąć udział w potyczce 2 na 2. Za udział w walce otrzymujemy nie tylko złoto i punkty doświadczenia (liczone osobno dla PvE i PvP), ale również specjalne tokeny, dzięki którym także możemy przeprowadzić upgrade naszych kart. Oczywiście, twórcy zapowiadają dla miłośników tego trybu liczne turnieje i eventy, gdzie do zdobycia będą specjalne nagrody, np. wyjątkowe karty, czy nawet nagrody pieniężne i rzeczowe.

Sama rozgrywka to typowy, prosty i dynamiczny RTS, w którym rolę ekonomii i baz odgrywają zajmowane na mapie specjalne punkty (kule mana i kryształy energii) – niezbędne do zagrywania kolejnych kart. Szkoda tylko, że w trybie PvP wciąż najlepszą strategię stanowi wyłącznie tzw. „rush", czyli zasypywanie przeciwnika i strategicznych punktów dużą liczbą szybkich jednostek. Trzeba jednak przyznać, że autorzy dość pozytywnie reagują na postulaty graczy, dzięki czemu – po kilku patchach w otwartej becie – finalna wersja gry jest już całkiem nieźle zbalansowana. Choć rozgrywka pozornie wydaje się szalenie prosta, wymaga ciągłych ćwiczeń i eksperymentów z kartami, a ponadto niesamowicie wręcz wciąga. Po kolejnej przegranej walce wracamy do Kuźni, dokonujemy zmian w talii i, pełni nadziei, ponownie ruszamy do boju. To jeden z tych tytułów, w których porażki nie zniechęcają, a jedynie mobilizują.



## CZTERY ELEMENTY

**Ogień (Fire)**



Talia ognia to najbardziej ofensywna ze wszystkich stron konfliktu. Dominują tu głównie zadające bezpośrednie obrażenia, obszarowe zaklęcia oraz szybkie, silne jednostki. Ogień dużo gorzej sprawdza się w działaniach defensywnych, dlatego podstawową taktyką stanowi tutaj zmasowany i przełamujący szyki przeciwnika atak, wspomagany niszczycielską magią. Coś dla lubiących dynamiczną rozgrywkę i niecierpliwych graczy.

**Mróz (Frost)**



To oferta skierowana do tych, którzy preferują mocno zachowawczy styl rozgrywki. Talia mrozu to przede wszystkim silna koncentracja na obronie. Wśród kart znajdziemy wiele budynków. Sporą liczbę jednostek i czarów potrafi na pewien czas zamrozić oddziały wroga, a małą siłę rekompensuje zazwyczaj bardzo wysoki poziom obrony. Dobrze dobrany deck mrozu to twardy orzech do zgryzienia dla każdej z pozostałych sił.

**Natura (Nature)**



Najbardziej zrównoważony żywioł w grze. Pozwala na stworzenie decków świetnie spisujących się zarówno w obronie, jak i działaniach czysto ofensywnych. Wadę stanowi fakt, iż w żadnej z tych strategii nie jest najlepsza. Dodatkowymi atutami Natury są natomiast czary i jednostki leczące oraz silnie rozbudowane „crowd control", czyli zdolności paraliżowania, zatrzymywania czy nawet przejmowania wrogich oddziałów.

**Cień (Shadow)**



Najstarszy element (za Nyx) i zarazem najtrudniejsza do opanowania talia. Wiele jednostek ma wyjątkowo użyteczne i mordercze zdolności, jednak często cena ich użycia okazuje się wyjątkowo wysoka – obrażenia zadane sojusznikom, a nawet śmierć oddziału. Cień wymaga naprawdę przemyślanej strategii i perfekcyjnej znajomości wszystkich niuansów rządzących poszczególnymi wezwaniami. W zamian pozwoli nam wykreować jeden z najsilniejszych decków w grze...



Grafika nie jest, jak na dzisiejsze czasy, powalająca, chociaż większość uproszczeń zupełnie nam nie przeszkadza. Wręcz przeciwnie, to ten typ gry, w której ze względu na dynamikę rozgrywki dużo ważniejsza okazuje się jej przejrzystość, w tej zaś kwestii trudno cokolwiek BF zarzucić. Świetnie prezentują się natomiast efekty niektórych zaklęć i specjalnych zdolności, lecz w przypadku dużej liczby jednostek i nałogowego korzystania z magii nawet silny pecet potrafi dostać niezłej zadyszki. Muzyka po prostu pasuje do klimatu, a głosy jednostek i efekty środowiskowe mają naprawdę niepowtarzalny klimat – głęboki bas odpowiadających na wezwanie drzewców całkiem słusznie kojarzyć się może z Jacksonowskimi entami.

### O PIENIĄDZACH SŁÓW KILKA

Co najważniejsze, aby bawić się w BF nie musimy opłacać żadnego abonamentu – wystarczy zakup gry w wersji pudełkowej lub elektronicznej. Na starcie otrzymujemy 3000 punktów, za które możemy nabyć boostery lub Tomy, lub też wydać je na aukcjach. Gdzie kryje się haczyk? Otóż puli tych specjalnych punktów (BFP) nie powiększymy samą grą – zdobędziemy je, sprzedając posiadane karty na aukcjach albo... kupując za całkiem realne pieniądze „doładowania" naszego konta. Wydając dodatkowe pieniądze, mamy więc możliwość stworzenia jeszcze lepszej i mocniejszej talii, możemy wszakże poprzestać na tym, co już posiadamy, lub zaangażować się w wirtualną giełdę. Zupełnie jak w przypadku klasycznych karcianek – pomysł, moim zdaniem, bardzo dobry i pozostawiający graczom prawo wyboru.

BattleForge to niewątpliwie długo wyczekiwany powiew świeżości w światku gier RTS. Połączenie prostej i dynamicznej rozgrywki taktycznej z karciankowym, strategicznym planowaniem zaowocowało piekielnie grywalnym i dającym dużo zabawy tytułem. Teraz wszystko zależy od zapowiadanego i obiecywanego wsparcia oraz kolejnych edycji kart. Potencjał jest wielki i jak na razie – czego nie da się powiedzieć o wielu innych nowych tytułach – nie został zmarnowany. ■ **MYSZA**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- ⊕ Kolekcjonerstwo + dynamiczny RTS
- ⊖ Ograniczony zasób kart przydatnych w PvP

**GRAFIKA**
- ⊕ Przejrzyście, kolorowo, prosto i estetycznie
- ⊖ Miłośnicy technologii mogą być zawiedzeni

**DŹWIĘK**
- ⊕ Niezła muzyka; świetne głosy jednostek i efekty
- ⊖ Brak

**ŻYWOTNOŚĆ**
- ⊕ Nowe karty i całe ich edycje; zapowiadane turnieje i eventy
- ⊖ Konieczność płacenia za boostery i kolejne edycje?

**OGÓLNIE** Zadziwiająco grywalny i dający dużo zabawy miks karcianki z grą RTS



PREMIERA JUŻ JEST

**INFO**

**DYSTRYBUCJA**
[illegible]

**PRODUCENT**
Autumn Moon Entertainment

**WYDAWCA**
Focus Home Interac[illegible]

**WERSJA JĘZYKOWA**
[illegible]

**CENA**
[illegible]0 zł

**INTERNET**
[illegible]

**WYMAGANIA**
PIV 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c 256 MB

**ONLINE**
Nie

# A VAMPYRE STORY

Przygodówek ostatnio jak na lekarstwo, zatem z tym większą przyjemnością zatopiliśmy zęby w A Vampyre Story. Czy było warto?

**Od wielu już lat przygodówki są jakby w odwrocie. O ile liczbę tytułów wydawanych w gatunkach takich jak RTS, FPS czy TPP liczyć można rocznie w setkach, o tyle gry adventure w zasadzie da się porachować na palcach. Dawniej (w latach 80. i 90.) wcale tak nie było, a przygodówki zawsze się kojarzyły z rewelacyjną rozrywką intelektualną. Z tym większą przyjemnością zabraliśmy się więc do testowania pierwszej gry ze studia Autumn Moon Entertainment, które tworzą byli pracownicy LucasArts.**

## WYNIOSŁA WAMPIRZYCA

Fabuła A Vampyre Story jest tyleż zakręcona, co interesująca i – co tu dużo pisać – sprawa ma się tak za sprawą oryginalnej bohaterki. A jest nią niejaka Mona de Laffite, paryska śpiewaczka operowa, którą porwał dość karykaturalny wampir Szprytek i zamienił w swoją ziomalkę. Ponieważ Szprytek zakochał się w Monie bezgranicznie, a do tego bez wzajemności, uwięził swoją oblubienicę w ponurym zamku, w Darksylwanii. A Mona ani nie chce być wampirzycą (w co zresztą nie do końca wierzy), ani nie chce pozostawać w zamknięciu. Marzy jej się powrót do Paryża i sceniczne występy. I właśnie w tym będziemy musieli jej pomóc. Czekają nas zatem godziny kombinowania, w jaki sposób wydostać się z zamczyska oraz pobliskiej mieściny, rozwiązując po drodze tony niełatwych – dodajmy od razu – łamigłówek.

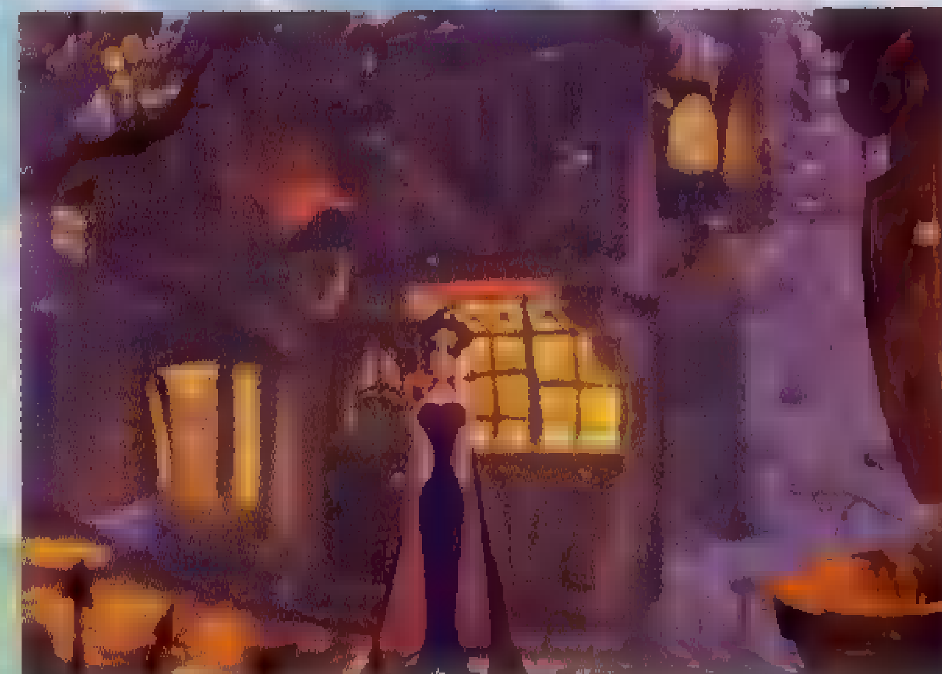

Przedmioty zbieramy do [illegible] trumienki

## UCHO NIETOPERZA I OKO TRASZKI

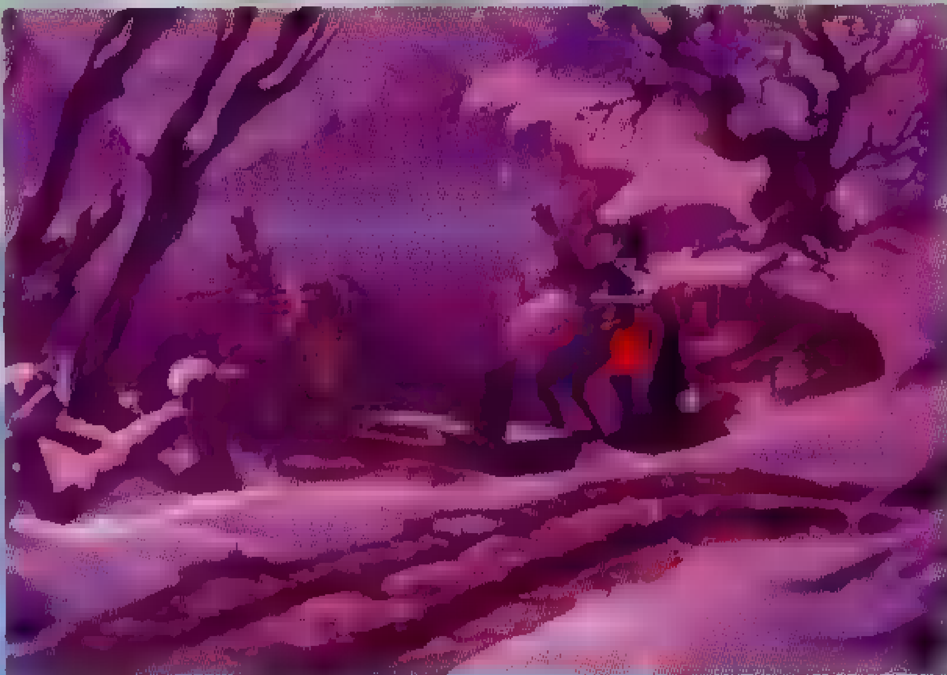
A Vampyre Story to klasyka w niemal oldschoolowym wydaniu. Przygodówkę zrealizowano metodą point&click, co oznacza, że przemieszczając się po lokacjach, musimy klikać w różniste przedmioty, aby usłyszeć komentarze Mony na ich temat, a potem, by wykombinować, co takiego da się z nimi zrobić. Zbieramy je do pojemnego kuferka, w którym miejsca nigdy nie zabraknie, a często możemy łączyć jedne z

**„A VAMPYRE STORY TO KLASYKA W NIEMAL OLDSCHOOLOWYM WYDANIU. SĄ ZAGADKI, ZBIERANIE PRZEDMIOTÓW I ROZMOWY"**





drugimi, żeby otrzymać jakieś użyteczne narzędzia. Poza gromadzeniem rzeczy toczymy również rozmowy z napotkanymi... hm... postaciami. Rzeczywistość A Vampyre Story okazuje się jednak na tyle zakręcona, że zazwyczaj są to jakieś ożywione przedmioty (Gargulec, Żelazna Dziewica), zwierzęta (kot, szczury) lub duchy, choć i ludzie – zwłaszcza w drugiej części zabawy – się trafiają. To także swoisty ukłon w kierunku klasyki, albowiem to właśnie w grach sprzed lat (typu King Quest) spotykaliśmy podobnych interlokatorów. W czasie rozmów po prostu wybieramy kolejne opcje dialogowe, w ten sposób, aby do końca wysłuchać wszystkiego, co mają do powiedzenia postacie. Oceniając poziom zagadek, trzeba powiedzieć, że są one dość trudne. Głównie dlatego, że składają się z wielu poziomów, i aby czegoś dokonać (np. przyrządzić miksturę), musimy zazwyczaj przeczytać jakieś dokumenty i z różnych miejsc przynieść składniki. Zagadki nie wydają się też nadzwyczaj oczywiste. Na koncept zmieszania oka traszki i ucha nietoperza, by coś tam otrzymać, trzeba po prostu wpaść – często metodą prób i błędów. Gra nie prowadzi za rączkę, choć istnieje możliwość podejrzenia wszystkich wyjść z danej lokacji lub przedmiotów w niej się znajdujących.





**DETALE**
- 1 bohaterka
- 1 pomocnik

## AKTORZY WAMPIRZEJ OPOWIEŚCI



Mona de Laffite



[illegible]



Szprytek

Mona de [illegible] jest [illegible] śpiewaczka [illegible], która święciła triumfy na [illegible] całej Europy. A w zasadzie [illegible] wampirz[illegible] [illegible] brak [illegible] dość bolesna [illegible] który [illegible] na ramieniu Mony. Raz po raz złośliwie [illegible] ale [illegible] również radą i wskazówką, gdyż [illegible] działań [illegible] też [illegible] dostępu. Szprytek [illegible] całego [illegible] Uwięził Monę w swoim zamku i za nic w [illegible] nie [illegible] i nawet, [illegible] no, nie – [illegible] już nie [illegible]

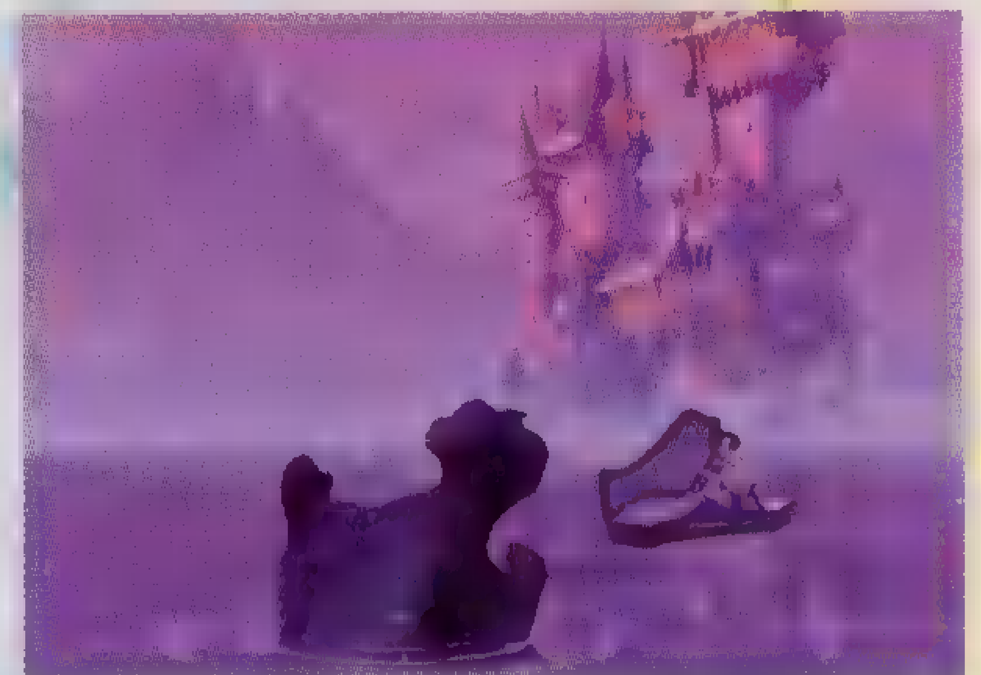
## ZAMEK MALOWANY

Ciekawym i ubarwiającym zabawę rozwiązaniem jest nietoperz Froderyk, który towarzyszy Monie



na każdym kroku. Spełnia on niejako dwie funkcje. Niemal w każdym momencie komentuje wydarzenia ze świata gry, a ponadto można skorzystać również z jego pomocy podczas eksploracji zamku czy miasteczka. Gdy na przykład Mona lęka się wejść do piwnicy, w której najprawdopodobniej znajdują się zwłoki licznych ofiar wampirów, mały nietoperz, co prawda z zatkanym przez spinacz do bielizny nosem, wlatuje we wskazane miejsce. W A Vampyre Story pojawia się jednak kwestia nie tylko dziwna, lecz i nadmiernie spowalniająca zabawę. Otóż pewnych przedmiotów Mona nie zabiera. Zapamiętuje jedynie ich położenie, tworząc w inwentarzu jakby ich wirtualne odpowiedniki. Kiedy takie wirtualne dobro przyjdzie wampirzycy wykorzystać, okazuje się, że musi ona raz jeszcze odbyć wyprawę do danego miejsca. Zbyt długo trwają takie wycieczki i nic w zasadzie do gry nie wnoszą. Powodują jedynie irytację, więc uważamy je za pomysł całkowicie zbędny.

[illegible] klikając na kolejne pytania



## HUMOR I GRAFIKA Z KRESKÓWEK

A Vampyre Story została zrealizowana w nieczęsto już dziś stosowanej technice, pamiętanej choćby z cyklu Monkey Island czy z gry Discworld. Wszelkie lokacje i postacie narysowano odręcznie, do tego widać naleciałości z kreskówek. Wszyscy bohaterowie są mocno karykaturalni (np. Szprytek to mikrus, a nie postawny wampir), co wzmaga humorystyczny posmak gry. W dodatku dochodzą dialogi prezentujące dowcip cięty, acz dość wysublimowany. Powiedzielibyśmy, że bliżej mu do wiców grupy Monthy Pythona niż do występów kabareciarzy na polskich scenach. Wszystkie dialogi spolszczono w warstwie tekstowej, pozostawiając oryginalne brzmienie, co wyszło grze na dobre. Z jednej strony bowiem dostosowano ją do naszych rodzimych realiów, z drugiej zaś można wyłapać smakowite różnice między oryginałem a polonizacją. Pewien mankament stanowi udźwiękowienie, a właściwie fakt, że przy przechodzeniu z lokacji do lokacji dźwięk się nagle urywa, by po chwili powrócić. W sumie jednak należy przyznać, że twórcy A Vampyre Story obronili się przed poważniejszymi błędami, choć niektórych odbiorców z pewnością razić będzie zbyt wysoki poziom zagadek. To jednak trudno uznać za wadę. A zatem czy warto? Jeśli lubicie przygodówki sprzed lat, zdecydowanie tak! ■ **MASTERMIND**



Lok[illegible] przedmiotów i miłe dla oka

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- + Interfejs, przyspieszenie kroków Mony, wskazywanie
- − Dla niektórych zagadki mogą okazać się zbyt trudne

**GRAFIKA**
- + Kreskówkowe i karykaturalne postacie, lokacje
- ■ Niezbyt dobra animacja Mony

**DŹWIĘK**
- + Dobrane głosy, świetnie zagrany dowcip sytuacyjny
- − Zaniki dźwięku przy zmianie lokacji

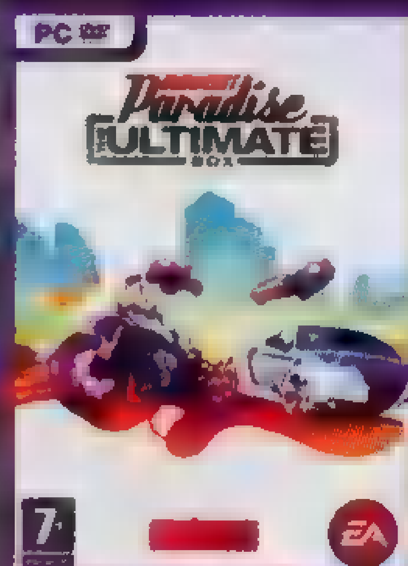
**ŻYWOTNOŚĆ**
- + Spory potencjał zagadek, nawet długa
- − Jedna linia fabularna, gra na raz

[illegible] To miły [illegible] do przeszło[illegible]. Gra nie jest [illegible] ale bawi i sprawia wiele radości, [illegible] już rozwikła się zagadki



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
EA Polska

PRODUCENT
Criterion Games

WYDAWCA
Electronic Arts

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
139,90 zł

INTERNET
http://burnout.ea.com/home.asp

WYMAGANIA
PIV 2.6 GHz, 1GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0 128MB

ONLINE
Tak

# BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Wyobraźcie sobie miasto będące rajem dla fanów motoryzacji. Nie ma w nim korków ani policji

**W wypadkach drogowych nikt nigdy nie ginie, a wozy w mgnieniu oka bezpłatnie naprawiają na każdej stacji serwisowej. Myślicie, że to mit? Witajcie w Burnout City – mieście, w którym spełnią się wasze marzenia.**

Jeżeli lubicie bezstresową szybką jazdę oraz spektakularne kraksy i zapierające dech w piersiach akrobacje, to mamy dla was dobrą wiadomość. W końcu gracze pecetowi mogą zaszaleć przy konsolowym megahicie z zeszłego roku – Burnout Paradise. Co więcej, w wersji na blaszaki od razu zamieszczono wszystkie dotychczasowe dodatki, dzięki czemu można np. jeździć na motocyklach czy cieszyć się kilkoma dodatkowymi wozami i trasami.

## „TAKE ME DOWN TO THE PARADISE CITY..."

Jeśli oczywiście nie jesteście zdeklarowanymi fanami symulacji samochodowych, Burnout Paradise: The Ultimate Box musi wam przypaść do





gustu. Owa gra nawet nie próbuje udawać, że ma cokolwiek wspólnego z rzeczywistością, zamiast tego stawia na widowiskowość. Lecz właśnie to stanowi o nieziemskiej wręcz grywalności tego tytułu. Wszak cóż może być lepszego niż gnanie na złamanie karku autostradą, tylko po to, by roztrącić blokadę drogową, najechać na hopkę i wyskoczyć w powietrze, po czym – pokonawszy kilkaset merów i przebiwszy się przez billboard – wylądować na jezdni kilkadziesiąt




metrów niżej. Naturalnie, jedynie po to, by kontynuować wyścig.

Całość rozgrywa się w całkiem sporym mieście oraz jego okolicach. Dzięki temu mamy do swej dyspozycji bardzo różnorodne trasy – od ulic aż po kręte górskie drogi. Co więcej, w przeciwieństwie do większości innych „samochodówek", nikt nie zmusza nas, byśmy jeździli po z góry wyznaczonej trasie. Zazwyczaj mamy wyznaczony punkt startowy i końcowy, a droga, którą tam



**„JEŚLI NIE JESTEŚCIE ZDEKLAROWANYMI FANAMI SYMULACJI SAMOCHODOWYCH, BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX MUSI WAM PRZYPAŚĆ DO GUSTU"**



dotrzemy, zależy już tylko i wyłącznie od nas. Zresztą zważywszy na dużą liczbę skrótów i tras alternatywnych, stanowi to najlepsze rozwiązanie. Jeżeli jednak macie niezbyt dobrą orientację w terenie, również nie ma się czym martwić, ponieważ kompas zawsze pokazuje teoretycznie najkrótszą drogę. Oczywiście, „najkrótsza" nie zawsze oznacza „najszybsza". Dlatego też warto, zwiedzając Burnout City, zwracać uwagę na zerwane mosty, roboty drogowe, jak również wszelkie inne miejsca, które – zazwyczaj w brawurowy i widowiskowy sposób – pozwolą nam zdobyć przewagę nad konkurencją.

Jednak Burnout to nie tylko klasyczne wyścigi. Możemy zdobywać nowe kategorie prawa jazdy (a tym samym dostęp do lepszych samochodów), wygrywając także inne konkurencje. Czasem nasze zadanie polega jedynie na dotarciu do mety w jednym kawałku, podczas gdy kilku rywali stara się sprawić, by nasz wózek nie nadawał się już do dalszej jazdy. Z kolei w trybie Pirat to my musimy doprowadzić do spektakularnych kolizji przeciwników z innymi pojazdami bądź elementami otoczenia, takimi jak np. słupy, ściany czy barierki. Każda taka akcja zostaje nagrodzona efektownym wypadkiem, w którym to w zwolnionym tempie możemy podziwiać koziołkujące wozy, gnące się blachy i pękające szkło. Wygląda to niezwykle widowiskowo i sprawia naprawdę dużo frajdy. Zresztą podobne filmowe sztuczki zastosowano w trybie akrobacji, który polega na wykonywaniu skoków i wszelakich ewolucji. Każdą co bardziej udaną akcję wieńczy krótka scenka, pokazująca z różnych perspektyw nasz szybujący w powietrzu pojazd.

W teorii mamy do wyboru 72 różne pojazdy, jednakże w praktyce jest ich nieco mniej, ponieważ część z nich okazuje się podrasowanymi wersjami tych samych samochodów, pokrytymi innym lakierem. Nie ma co jednak narzekać, gdyż to, co dostajemy, w pełni wystarcza, by dobrze się bawić i nie znudzić się, jeżdżąc ciągle tym samym. Zwłaszcza, że wózki wyraźnie się od siebie różnią, i to nie tylko przyspieszeniem i prędkością maksymalną. Każdy wehikuł ma inne przeznaczenie, jeden nadaje się do wyścigów, inny do akrobacji, a jeszcze inny do spychania przeciwników na pobocze. Różnice te są doskonale wyczuwalne podczas jazdy, co – patrząc na podobne tytuły – stanowi niemały sukces.

### „...WHERE THE GRASS IS GREEN AND THE GIRLS ARE PRETTY"

Gdyby szukać wad Burnout Paradise, można by na siłę przyczepić się do kilku rzeczy. Przede wszystkim widać, że jest to konwersja z konsoli. Nie ma tu wprawdzie żadnych problemów ze sterowaniem, ale twórcy nie zadbali o poprawę rozdzielczości tekstur, w związku z czym gra nie wygląda tak dobrze, jak by mogła. Ponadto widać, że motocykle dodano tu nieco na siłę. Model jazdy nie jest najlepszy i istnieje tylko jedna konkurencja, w której można wystartować.

Dużo prościej jest ten tytuł chwalić, gdyż straszliwie wciąga i grając weń ciężko się uwolnić od syndromu „jeszcze jednego wyścigu". Dzięki otwartej strukturze wyścigi są bardzo zróżnicowane, a odkrywanie kolejnych miejsc w mieście sprawia dużo radochy. Na szczególną uwagę zasługuje ścieżka dźwiękowa. Coraz częściej zdarza się, że grę warto kupić tylko i wyłącznie ze względu na muzykę, a ostatnio przoduje w tym EA. Także i w przypadku produkcji Burnout Paradise: The Ultimate Box muzyka to wielki atut. Podczas rozgrywki możemy wysłuchać wiele świetnych, głównie rockowych kawałków, z tytułowym „Paradise City" w wykonaniu Guns'n'Roses na czele, jednakże trzeba się również przygotować na niespodzianki w rodzaju „Czterech pór roku" Vivaldiego. Swoją drogą wspaniale powoduje się wypadki samochodowe, słuchając muzyki poważnej... Jeżeli zatem złożymy do kupy świetną muzykę, niezłą grafikę oraz niesamowitą grywalność, dostaniemy do ręki tytuł, który wciągnie nas na długie godziny. ■ **HAKKEN**

## DETALE

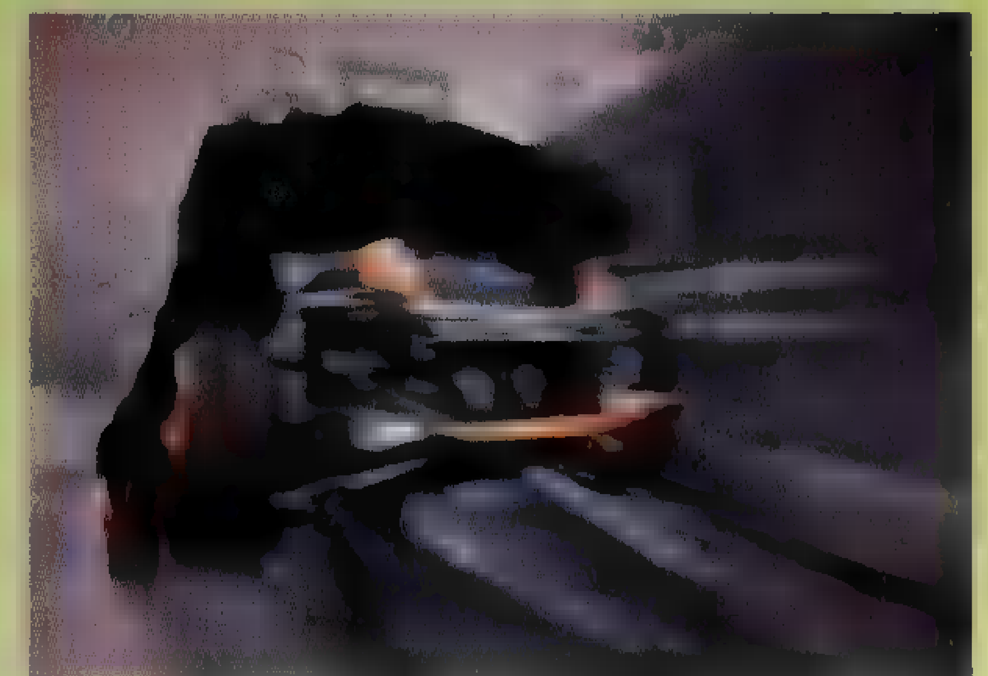
- Duży, otwarty teren gry
- 72 pojazdy

## HISTORIA PALENIA GUMY

**Burnout Paradise: The Ultimate Box jest pierwszym Burnoutem, w którego można pograć na pecetach. Jednakże marka ta już od ośmiu lat zdobywa serca graczy konsolowych. Pierwszym był Burnout, który ukazał się w roku 2001, następnymi Burnout 2: Point of Impact i Burnout 3: Takedown. Późniejsze gry z serii nie nosiły już kolejnych numerów, a jedynie podtytuły. Zatem kolejno mieliśmy: Legends, Revenge, Dominator, no i wreszcie Paradise. Wszystkie gry cechowała widowiskowość oraz ostra, agresywna jazda...**









## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Różnorodność, widowiskowość, zmienne warunki pogodowe
- Nie odnotowano

**GRAFIKA**
+ Świetny model zniszczeń, ładne samochody
- Brak tekstur wysokiej rozdzielczości

**DŹWIĘK**
+ Genialny soundtrack, niezłe odgłosy samochodów i tła
- Nie odnotowano

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Miasto z wieloma lokacjami, możliwość gry przez sieć
- Po pewnym czasie singleplayer staje się zbyt prosty

Udana konwersja. Mamy tu szalone wyścigi, spektakularne ewolucje i widowiskowe kraksy



PREMIERA JUŻ JEST

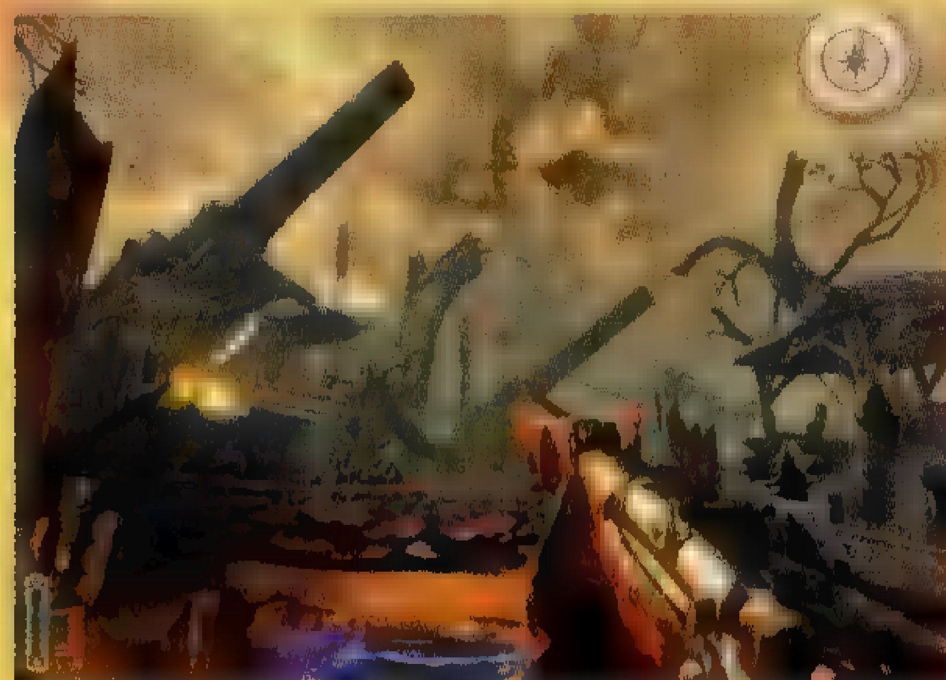
**INFO**

DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT The [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible] zł
INTERNET www.necrovision-game.com
WYMAGANIA [illegible] 1,8 GHz [illegible] RAM, karta [illegible] MB
ONLINE [illegible]

# NECROVISION

## Dla tej gry można stworzyć zupełnie nową kategorię: FPSS – First Person Shooter-Slasher

**O tym, że w naszym kraju tworzenie gier FPS ma wieloletnią tradycję, nie trzeba chyba nikomu przypominać. Jak również o tym, że – z nielicznymi wyjątkami – o większości z nich nie słyszano poza jego granicami.**





### PRZEZ OKOPY I PIEKIELNĄ OTCHŁAŃ

Ekipa z gliwickiego studia The Farm 51 miast bawić się w budżetówki czy inne szemrane projekty, postanowiła odważnie rzucić się na głęboką wodę i wykreować pełnokrwisty, rasowy produkt. Pomysł na grę był, trzeba przyznać, intrygujący. Rzadko wykorzystywana w grach, przez co wciąż egzotyczna pierwsza wojna światowa przeplata się tu z innym konfliktem – odwieczną wojną między królestwem wampirów a demonami. W wyniku pewnych wydarzeń te dwie równoległe rzeczywistości zaczynają się przenikać, zaś w środku całego zamieszania tkwi oczywiście nasz bohater. Choć twórcy najwyraźniej starali się stworzyć mu osobowość będącą wypadkową Duke Nukema i Geralta, to jednak stanowiący wynik owego mariażu cynizm wypada w grze dość nijako. Jeśli potraktujemy fabułę tylko jako pretekst do niczym nieskrępowanej rozwałki, sprawdza się znakomicie. Nie oszukujmy się bowiem, tytuł ten ma po prostu zapewnić kilka godzin intensywnej, dynamicznej i przede wszystkim krwistej rzeźni. I trzeba przyznać, pod tym względem potrafi usatysfakcjonować.



Spora w tym zasługa oryginalnego systemu walki, niemalże wymuszającego na graczu potyczki w zwarciu. Co prawda mamy do dyspozycji kilka karabinów czy strzelbę, jednak najlepiej sprawdza się duet saperka plus pistolet (na późniejszych etapach Ręka Cienia i któraś z wampirycznych pukawek). W zależności od uzbrojenia dostajemy do dyspozycji całkiem bogatą paletę kombosów, które dodatkowo podnoszą naszą skuteczność, oraz zastępującą manę i inne dopalacze adrenalinę. Dekapitując kolejnych przeciwników czujemy stopniowy jej przypływ, który po osiągnięciu odpowiedniego poziomu owocuje chwilowym wzrostem siły, a więc naszej skuteczności.

**„TYTUŁ TEN MA PO PROSTU ZAPEWNIĆ KILKA GODZIN INTESYWNEJ, DYNAMICZNEJ I PRZEDE WSZYSTKIM KRWISTEJ RZEŹNI"**

Opanowanie walki wręcz to klucz do sukcesu, gdyż przeciwnicy wyraźne braki w skryptach SI nadrabiają przytłaczającą niekiedy liczebnością. Tutaj w sukurs osaczonemu przez hordę wrogów bohaterowi przychodzi... klasyczny kopniak, którego wpływ na rozgrywkę bywa równie duży, jak w przypadku jego starszego brata z Dark Messiah of Might & Magic. Nie ma chyba również drugiej gry tego typu, w której za niemalże każdym narożnikiem czai się jakiś boss. Szkoda tylko, że lokacje zbyt często pozwalają na znajdowanie miejsc, skąd możemy takowego „niemilca" razić prawie nietykalni i bezpieczni. Rozgrywkę uatrakcyjniono także

kilkoma etapami, w których dane nam będzie „pobawić się" opancerzonym mechem, a nawet dosiąść… smoka. Gra jest więc strasznie eklektyczna, co rusz trafiamy na jakiś element, który nam się z czymś kojarzy. A to kopniaki, niczym w Mrocznym Mesjaszu, a to mechy rodem z Silent Storm, to znów skojarzenie z pewnym znanym benchmarkiem.

Oprócz normalnej kampanii i trybu multiplayer otrzymujemy tak zwany tryb wyzwań. Warto tu dodać, iż na mapach znaleźć możemy nie tylko wrogów, ale również budujące klimat listy i notatki oraz – co nieporównywalnie ważniejsze – fragmenty wampirycznych artefaktów, które zwiększają naszą furię. W trybie wyzwań nie dość, iż możemy odnaleźć wszystkie ominięte części, to dodatkowo wypełniając kolejne zadania, odblokowujemy dla naszej postaci różnorodne bronie. Nie chodzi tu jednak o zabawki niedostępne w kampanii – po prostu teraz, zamiast szukać ukochanej saperki na każdej z map, będziemy ją od razu mieli przy sobie. Trzeba przyznać: ciekawy i motywujący sposób na przedłużenie żywotności tytułu.

Gra powstała na zmodyfikowanym silniku PAIN, co oznacza, niestety, mało



interaktywne, choć klimatycznie zaprojektowane otoczenie. Na naprawdę mocnym sprzęcie z włączonymi wszystkimi efektami grafika potrafi w kilku miejscach zrobić wrażenie. Co symptomatyczne, o wiele ciekawiej wypadają tu pierwsze rozdziały, a sam początek świetnie oddaje atmosferę wojny okopowej. Nie znaczy to jednak, że lokacje w pod-świecie są kiepsko zaprojektowane, wiele z nich również potrafi zaskoczyć ciekawym designem – etapy okopowe są po prostu bardziej przekonujące. Choć wiele osób będzie zapewne narzekać na „zabytkową" oprawę graficzną, charakterystyczny, „pastelowy" sposób jej renderowania wręcz idealnie pasuje do klimatu gry. Dźwięk to natomiast beczka miodu z… wielkim wiadrem dziegciu. O ile bowiem muzyka (super!) i otoczenie wypadają znakomicie, o tyle dubbing… jest, delikatnie mówiąc, kiepski, i to zarówno w wersji polskiej, jak i angielskiej. Tomasz Kot, czytający kwestie głównego bohatera, jest po prostu zbyt… miękki.

Czy będzie to przebój na miarę Painkillera? Zobaczymy wkrótce. Warto spróbować zagrać dla systemu walki i klimatu okopów. ■ MYSZA

## SYMFONIA ZNISZCZENIA NA DWIE RĘCE

**Broń biała**
Wyjątkowo skuteczna w walce wręcz, jest chyba najczęściej stosowanym na pierwszych etapach typem broni. Prym wiedzie tu zabójcza, odcinająca głowy niczym katowski topór saperka. W kombinacji z pistoletem stanowi podstawę kilku efektownych i zabójczo skutecznych kombinacji.

**Pistolety**
Podstawowa broń boczna oficerów i żołnierzy, która sama z siebie nie zachwyca ani celnością, ani skutecznością. Choć używanie dwóch pistoletów jednocześnie zmniejsza naszą celność, w walce na krótkim dystansie kombinacja taka potrafi zadziwić skutecznością. Przydatne również jako uzupełnienie zestawu do walki wręcz!

**Karabiny i broń maszynowa**
Od klasycznego niemieckiego Gew98, przez wyjątkowo skutecznego na małym dystansie Winchestera 1897, po połykający amunicję karabin maszynowy MG 08/15. Poza nielicznymi i wyjątkowymi sytuacjami, rzadko sięgniemy jednak po taką broń, walcząc najczęściej w zwarciu. Czasami warto jednak nosić przy sobie strzelbę Winchestera czy Gew98 z lunetą lub granatami nasadkowymi.

**Granaty i materiały**
Równie przydatne i skuteczne, co saperka. Ich największą zaletą jest duży obszar rażenia, dzięki czemu jesteśmy w stanie zneutralizować lub przynajmniej osłabić nawet kilku stojących blisko siebie przeciwników. Do grupy tej można również zaliczyć lampy naftowe, rozświetlające nie tylko ciemne korytarze, ale i podpalające wrogów.

**Broń z innego świata**
[illegible]

## DETALE

- 2 [illegible]
- Kilkadziesiąt typów broni i kombosów
- 4 tryby multiplayera

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
- System walki, sporo różnorodnych broni, dynamika
- Mało wciągająca fabuła, kiepska SI

**GRAFIKA**
- Lokacje, pastelowa oprawa idealnie wpasowana w klimat
- Niewidzialne ściany, „drgające" trupy, wymagania

**DŹWIĘK**
- Świetna ścieżka dźwiękowa
- Dubbing

**ŻYWOTNOŚĆ**
- Tryb multiplayer i wyzwania
- Kampania zdecydowanie na jeden raz

**OGÓLNIE** Rzeźnia z ciekawym systemem walki i [illegible]





PREMIERA JUŻ JEST

# BLOKUS

**INFO**




**DYSTRYBUCJA**
Granna

**INTERNET**
www.granna.pl

**CENA**
Blokus 99,90 zł
Duo [illegible]

**LICZBA GRACZY**
2-4

**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska

„Po prostu genialna, genialnie prosta". To hasło reklamowe oddaje cały urok Blokusa. Gra, w którą gramy od ponad roku, a jeszcze się nam nie znudziła

**Reguły rządzące rozgrywką można wytłumaczyć w dwóch zdaniach. Do wyłożonych na planszę elementów dokładasz kolejne klocki – w taki sposób, by stykały się ze sobą jedynie wierzchołkami. Twój cel to pozbycie się wszystkich klocków. Jeżeli ostatnim umieszczonym elementem jest najmniejszy klocek, zyskasz dodatkowe pięć punktów. Tyle w kwestii zasad.**

Oczywiście, jest tu pewien haczyk. Używane w grze klocki przypominają kształtem te, które pamiętamy z Tetrisa. Dzięki takiemu rozwiązaniu trudno pozbyć się wszystkich elementów, a ułożenie ich na planszy to naprawdę niezłe wyzwanie. Oprócz umiejętnego pozbywania się klocków musimy pamiętać o blokowaniu przeciwnika. Im więcej pola zagarniesz, tym większe prawdopodobieństwo wygranej. Nasze klocki mogą stykać się z wykładanymi przez rywali w dowolny sposób, nie obowiązuje tu zasada wierzchołków.

W Blokusie nie możemy sobie pozwolić na nieuwagę. Musimy ciągle kontrolować poczynania innych graczy, blokować, pilnować i kombinować, by któryś z nich nie ograniczył nam swobody poruszania się. Emocje, które towarzyszą rozgrywce, są bardzo duże. Trudno o spokój, gdy przeciwnik jednym ruchem niszczy nasz misterny plan. Kiedy rozgrywka zbliża się do końca, bo mamy coraz mniej miejsca, a więc coraz trudniej ułożyć pozostałe klocki, rywalizacja automatycznie robi się naprawdę zacięta.

Gdybym koniecznie musiał znaleźć jakąś wadę tej gry, uznałbym, że stanowi ją mała „mobilność" – duża plastikowa plansza, której nie da się złożyć, i duże pudełko. Zatem nie zabierzemy podstawowej wersji Blokusa na majówkę czy do pociągu. Producent znalazł jednak rozwiązanie tego problemu. Dla prawdziwych fanów, którzy mają ochotę grać w Blokusa zawsze i wszędzie, stworzono wersję podróżną dla dwóch osób – Blokusa Duo. Niewielkie pudełko zmieści się w każdym plecaku. Zasady są takie same z wyjątkiem zmniejszenia ilości pól, na których się gra, oraz zmiany miejsc startowych. Poza tym w „dużym" Blokusie każdy gracz zaczyna z rogu planszy, a tutaj startujemy bliżej środka. Rozwiązanie to powoduje, że już w drugiej turze zaczyna się ostra rywalizacja i blokowanie ruchów. W wersji „pełnowymiarowej" taka sytuacja pojawia się dopiero około czwartej-piątej tury.

Mimo iż w Blokusa może grać do czterech graczy, siadanie do rozgrywki w trzy osoby to kiepskie rozwiązanie. Najlepiej, gdy zbierze się komplet, wtedy bowiem gra jest najciekawsza. Interesujące rozwiązanie stanowi również pojedynek 1 na 1, kiedy każdy z uczestników korzysta z dwóch kolorów.

Firma Granna znana jest z tego, że jej produkty stoją na bardzo wysokim poziomie. Zarówno plansza, jak i klocki wykonane zostały z plastiku, więc jeżeli nie zgubimy żadnego ze składników, dane nam będzie cieszyć się grą bardzo długo. Cena jest adekwatna do zawartości. Może nie należy do niskich, ale za tę grę warto tyle zapłacić.

Jeśli macie jeszcze jakieś wątpliwości co do kupna owego tytułu, polecam wejście na stronę www.blokus.com, by móc zmierzyć się z graczami z całego świata. Podejrzewam, że po rozegraniu jednej partyjki wpadniecie jak śliwka w kompot i zapragniecie stać się szczęśliwymi posiadaczami osobistego Blokusa. ■ **MARSH**




**WERDYKT**

**OGÓLNIE** Gra od której nie będziesz się mógł oderwać



# KONKURS




**Do wygrania:**
- Blokus
- Blokus Duo
- Hej to moja ryba!
- Hoop!
- Santy Anno







**Pytanie konkursowe:**

**Wymień 5 innych gier wydanych przez firmę Granna**









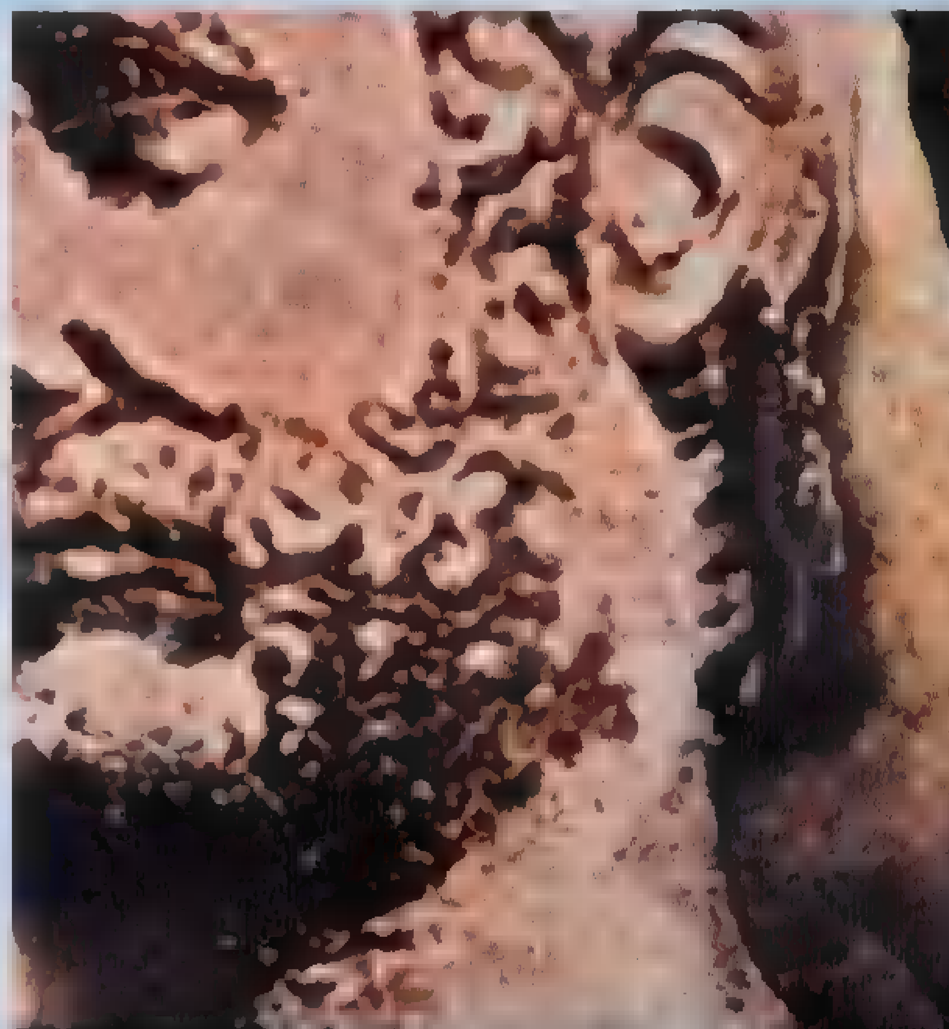
Odpowiedzi prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na adres:
Gry Komputerowe
ul. Gorzelnicza 7
04-212 Warszawa

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru.

Sponsorem nagród jest:







**PREMIERA** JUŻ JEST

## DETALE

- Nowa zakładka rządu
- Nowa zakładka opcji
- System praw do wprowadzenia
- Dodatkowe funkcje urzędników w zakładce technologii

## INFO

**DYSTRYBUCJA**
Cenega Poland
**PRODUCENT**
Paradox Interactive
**WYDAWCA**
Paradox Interactive
**WERSJA JĘZYKOWA**
Polska
**CENA**
49,90 zł
**INTERNET**
www.paradoxplaza.com
**WYMAGANIA**
CPU 1,9 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c 128 MB
**ONLINE** –
Tak

# EUROPA UNIVERSALIS: RZYM – VAE VICTIS

Dodatek – jak przystało na Paradox Interactive – jest świetny. Pod względem zawartości, bo pod względem stabilności już nie do końca...

**Trudno powiedzieć, co się wydarzyło. Czy twórcom zabrakło czasu na wprowadzenie poprawek? Edycja polska wychodzi po pół roku poślizgu, więc chyba to kwestia czegoś innego...**

Zapomnieli, jak zbudowany jest ich własny silnik? Też mało prawdopodobne. Grunt, że otrzymujemy produkt niestabilny i czeka nas nerwowe wypatrywanie jakiejś łatki, która naprawiłaby kluczowe problemy. Wysypywanie się aplikacji przy próbie wyjścia z niej i przepełnianie buforu pamięci, kończące się przymusową wizytą na pulpicie, nie należą bowiem do drobiazgów. Zwłaszcza gdy ktoś używa systemu operacyjnego MS Windows Vista i nie zostanie mu nawet podsunięte okienko systemowe służące do dobicia umierającej aplikacji.

### KTO POWIEDZIAŁ: „KONSUL MUSI ODEJŚĆ"?

Niezależnie od przywar związanych z silnikiem Vae Victis to świetny dodatek, znacznie podnoszący jakość zabawy w EU: Rzym – a przypomnijmy, iż do „podstawki" mieliśmy sporo zastrzeżeń. Większość zarzutów stała się już nieaktualna. Algorytmy liczb losowych co prawda dalej nie generują prawidłowo wyników w oparciu o szansę procentową: sukces przy szansie 42% osiągnęliśmy na przykład po 16-tym załadowaniu gry. To zaś łączyło się z koniecznością ponownego startowania aplikacji – jak wspomnieliśmy na wstępie, nie jest zwalniana pamięć wykorzystana wcześniej. Mimo wszystko jednak podczas walk nie ma się już wrażenia współpracy z krupierem wyposażonym w magnes, bo wyniki są generowane w miarę uczciwie. Błąd polegający na ponownym obliczaniu drogi i rozpoczynaniu marszu wojsk SI po każdym załadowaniu gry również należy do przeszłości. Krótko mówiąc, EU: Rzym już nie drażni i można się cieszyć jego potencjałem. Zwiększonym znacząco przez liczne ciekawe opcje.

Każdy kraj posiada teraz zakładkę oddającą dwór królewski, radę klanową, senat – zależnie od typu rządów i kultury. Postacie mają swoje ambicje, dotyczące głównie stołków w rządzie i posad zarządców prowincji. Wspierają różne frakcje, zmieniają „barwy klubowe", gdy są niezadowolone... W efekcie na zawiadywanie krajem poświęcamy wielokrotnie więcej czasu niż na wojny i machinacje zagraniczne. Na przykład w Rzymie mamy pięć stronnictw. Cztery są konstruktywne: państwowe, religijne, wojskowe i kupieckie. Piąte to prawdziwe nieszczęście: demagodzy. Ci, co nie wnoszą nic mądrego, a potrafią jedynie krzyczeć: „Konsul musi odejść!". Ich rządy stanowią prawdziwe piekło. Ciężko się ich pozbyć, bo swój kapitał polityczny zbijają na biciu piany i często zyskują poparcie senatu. Próba uwięzienia krzykaczy łączy się zaś z ryzykiem wojny domowej i odium tyranii... cóż, czasem jednak dla higieny sceny politycznej warto się poświęcić i sprowokować konfrontację.

To tylko jedna z nowych opcji – a jest ich w grze wiele. Ich odkrycie pozostawiamy odbiorcom, bo nie chcemy zrujnować lisiego zamysłu twórców. O cóż bowiem innego, jeśli nie o samodzielną naukę, może chodzić w fakcie, że nie dorzucono do gry instrukcji zdradzającej nowe funkcje i opcje? Samouczek pozostał bez zmian (nie uwzględnia elementów z dodatku), więc może jedynie przetrenować nas we wracaniu na pulpit. Mimo jadowitego tonu tej recenzji uwierzcie, że warto sięgnąć po Vae Victis. Gdy już rozgryziecie rozmaite mechanizmy, czekają was setki godzin świetnej, absorbującej zabawy. Zwłaszcza jeśli w tym samym czasie autorzy rozgryzą, co sknocili w silniku. ■ **LUCAS THE GREAT**

## WERDYKT

**GRYWALNOŚĆ**
+ Świetne, absorbujące rozgrywki wewnątrz kraju
– Niestabilny silnik

**GRAFIKA**
+ Udany design nowych zakładek
– Żadnych ulepszeń

**DŹWIĘK**
+ Nie popsuty
– Nie wzbogacony

**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Znacznie bogatsza i pogłębiona rozgrywka
– Powroty do pulpitu mogą zniechęcić na dobre

**OGÓLNIE** [illegible] gwiazdka [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

# COMMAND & CONQUER RED ALERT 3: POWSTANIE

**Odświeżenie obu najważniejszych linii serii Command & Conquer było świetnym pomysłem. Przynajmniej do tego momentu, bo jeśli coś ma być robione na siłę i na odczepnego, to może już to sobie darować?**

**INFO**



**DYSTRYBUCJA** EA Polska
**PRODUCENT** EA LA
**WYDAWCA** EA
**WERSJA JĘZYKOWA** Polska
**CENA** 79,90 zł
**INTERNET** www.redalert3.com
**WYMAGANIA** CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c 128 MB
**ONLINE** Tak

**DETALE**

- 4 mini kampanie
- 1 nowy typ rozgrywki
- Sporo ładnych [illegible]

**W dzisiejszych czasach „płatnych betatestów", gdy bardzo rzadko klient dostaje do ręki dopracowany produkt, gry takie jak Red Alert 3 od razu są do przodu.**

Szkoda, że tam, gdzie wystarczy twórcom rzemieślniczego kunsztu, zwykle jakoś brakuje artystycznego polotu. Taka właśnie była trzecia odsłona tytułu Red Alert. Dopracowana i pusta, niebudząca emocji. Dodatek opiera się na tym samym silniku, więc jest równie stabilny. Okazuje się jednak, że wbrew pozorom podczas prac nad wersją podstawową autorom jeszcze się cokolwiek chciało. Tu odpuścili sobie całkowicie.

## KOOPERACJA JEST PASSE?

W mocno chaotycznym dodatku – który, mimo iż skromny, a na dodatek dystrybuowany cyfrowo i pozbawiony jakichkolwiek bajerów, kosztuje 79.90 PLN – zabrakło najbardziej chyba charakterystycznej cechy obecnej w Red Alert 3. Otóż misji z czterech mini kampanii najwyraźniej nie robili ci sami ludzie, bo całkowicie wyrzucono z nich kluczową opcję kooperacji dwóch graczy. To oznacza również powrót do typowych scenariuszy, gdyż komputerowi pomagierzy to siłą rzeczy przeszłość. Mamy więc po kilka silnie skryptowanych misji na mini kampanię, a do każdej postarano się jakoś dorzucić wątek FutureTech – korporacji pociągającej za sznurki na wysokim szczeblu. Najciekawsza jest opowieść o ucieczkach i powrocie Juriko Omegi, ale i ona fabularnie stoi na poziomie historyjki dla przedszkolaków. Na każdym kroku człowiek widzi, że robiono ów dodatek w koszmarnych warunkach: jednocześnie od niechcenia i na siłę. Szkoda tylko, że we wstawkach filmowych do tych banalnych historyjek marnuje się Malcolm McDowell, dający pokaz umiejętności komicznych jako europejski prezydent. W zasadzie poza nim uwagę zwracają jedynie dziewczyny, szalejące w minispódniczkach i z dekoltami poniżej pępka.

## „OLDSKUL", CZYLI RUSH

Dorzucono też tryb Wyzwań – takie coś, co może udawać kampanię, ale już nie wymaga filmików i pozorów układania fabuły. Ot, FutureTech przejmuje sprzęt trzech stron konfliktu i w ramach treningu walczy z dowódcami wszystkich stron (niezły bełkot, prawda?). Każda kolejna misja odblokowuje następną jednostkę z armii którejś ze stron. Tytułowe wyzwanie polega na rekordzie czasowym do pobicia. Aby daleko nie szukać, w pierwszej misji wróg ma bazę (częściowo rozbudowaną i z odrobiną wojsk)... położoną o pół minuty marszu od nas. Mamy miejsce na instalację i wszystko robimy od zera. Rekord do pobicia to 4,5 minuty na zniszczenie przeciwnika. Takie wytyczne oznaczają rush, czyli taktykę, od której twórcy RTS uciekają w ostatniej dekadzie jak najdalej. Za taki „oldskul" to my już podziękujemy...



Czas kończyć, bo szkoda o tej produkcji pisać na dwóch stronach. Droga, uboga w zawartość, niespójna paczka drobnych dodatków do Red Alert 3. Można ją sobie odpuścić. Na rynku jest Dawn of War II i właśnie ukazało się rozszerzenie do World in Conflict. Po co obciążać budżet niepotrzebnymi wydatkami? No dobrze, gra jest stabilna jak diabli. Za to dodajemy gwiazdkę. ■ **LUCAS THE GREAT**

**WERDYKT**

**GRYWALNOŚĆ**
- \+ Udana kampania Juriko
- − Ogólna wtórność

**GRAFIKA**
- \+ Malcolm McDowell w filmach
- − Mało ciekawe projekty nowych jednostek

**DŹWIĘK**
- \+ Świetne muzyczne motywy japońskie
- − Nie stwierdzono

**ŻYWOTNOŚĆ**
- \+ Nie stwierdzono
- − Brak trybu kooperacji w kampaniach

**OGÓLNIE** Ten dodatek zrobiono na siłę



# KONKURS

# COMPANY of HEROES®
## CHWAŁA BOHATEROM™

**Z okazji premiery Company of Heroes: Chwała Bohaterom. Gry Komputerowe i CD Projekt zapraszają na konkurs z wiedzy o serii Kompania Braci**




**Zadanie:**
Wymień frakcje, jakie zostały udostępnione w grze Company of Heroes i pierwszym dodatku

**Do wygrania:**
8 szt. gry: Company of Heroes: Złota Edycja

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT®

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA: KWIECIEŃ 2009

# RED WE CAN!





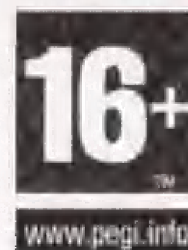


WORLD IN CONFLICT ★ COMPLETE EDITION ★

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT

COMPLETE EDITION ZAWIERA GRĘ WORD IN CONFLICT ORAZ DODATEK DO GRY SOVIET ASSAULT















UBISOFT

Gra w polskiej wersji językowej

WWW.WORLDINCONFLICT.COM

# 2 PEŁNE GRY

PEŁNA GRA
AIR ATTACK
©2008 CONTENDO

PLUS!
5 MINI GIER

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
CGS
wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA



POLSKA WERSJA

PEŁNA GRA
GP VS. SUPERBIKE
©2008 INCAGOLD